

MICRO Manía

Año IV. N.º 32

Sólo para adictos

375 Ptas.

**Toda la emoción
sobre cuatro ruedas**

Out Run



PHANTOM CLUB

**Descubre las claves
de una fabulosa aventura
tridimensional**

YOGI BEAR
**Mapa completo
y pokes**

Mapas y pokes

THROUGH

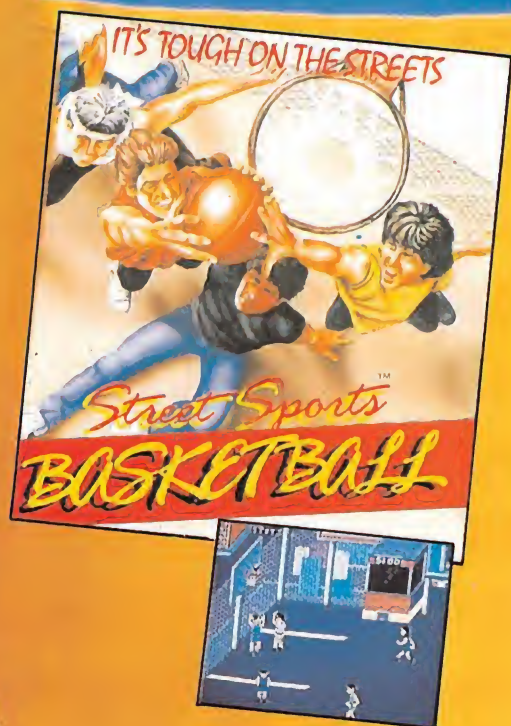
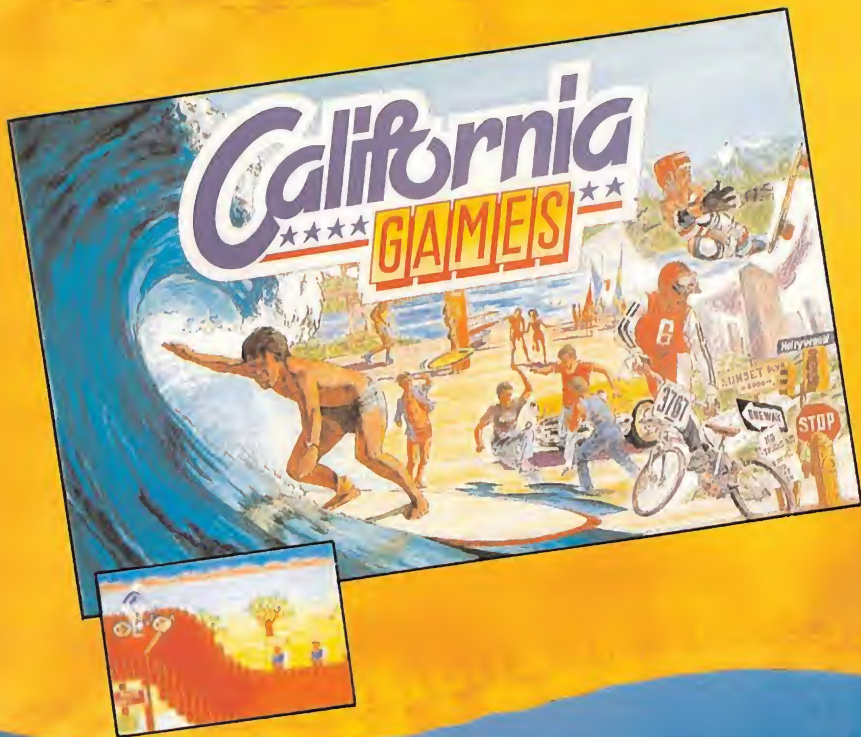
THE TRAP DOOR

El regreso de Berk

GOODY

**Te explicamos
paso a paso
cómo completar
el juego**

EL CAMPEON INDISCUTIBLE

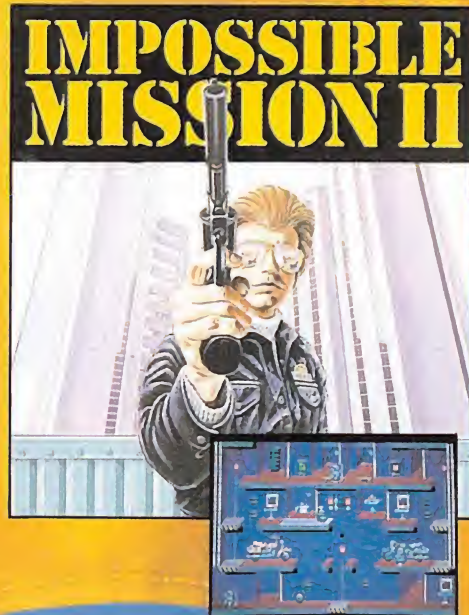


¡¡SENSACIONALES!!



EA

DE LOS JUEGOS EN U.S.A.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

ERBE
Software

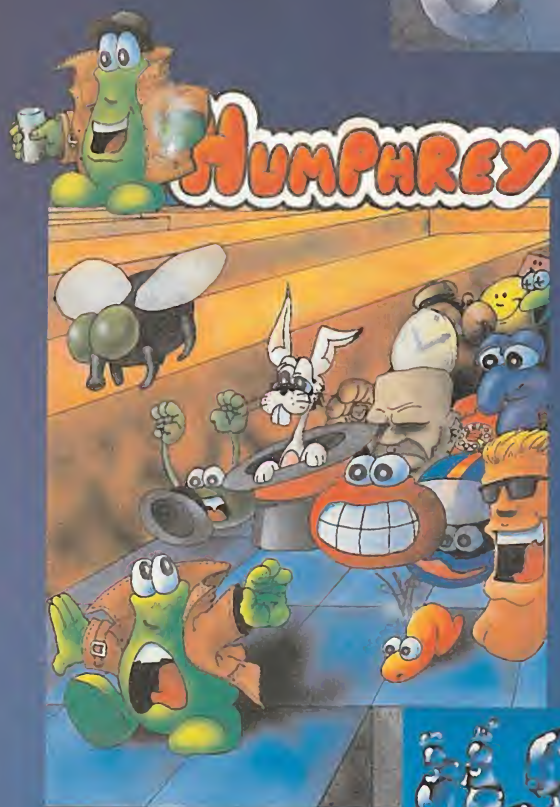
EPYX®



LA ELECCIÓN ES TUYA

AFTEROIDS

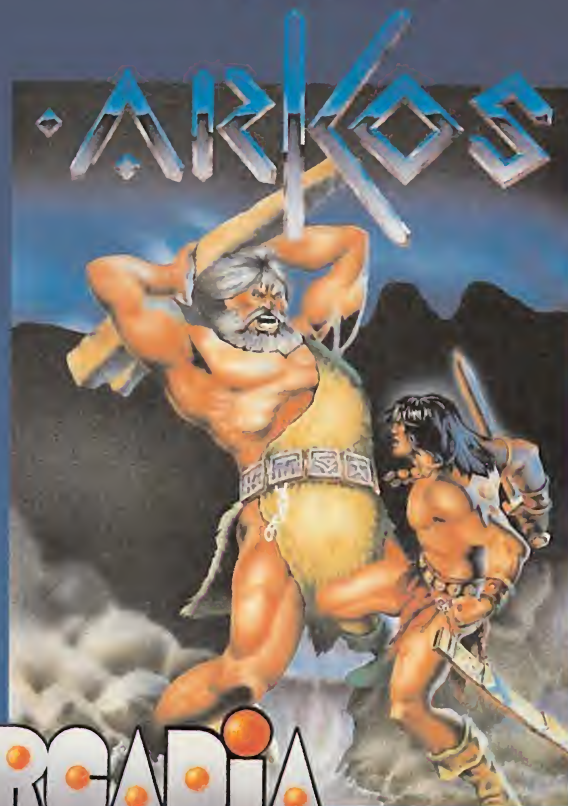
AFTEROIDS: El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.



HUMPHREY: La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.



ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres cargas.



ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 730 03 84
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04

Director Editorial
José I. Gómez-Centurió

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Francisco Verdú
Javier Elces
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaría Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumberras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurió

Subdirector General
Andrés Aylagas

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración
y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cía.
Americana de ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

AÑO IV. N.º 32. Febrero 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

7 SOFTWARERO UNIVERSAL. Os presentamos los próximos lanzamientos del software nacional e internacional.

12 EL MEGAJUEGO. Out run llega a nuestros ordenadores, con los cargadores para que no tengamos problemas de tiempo.

18 LO NUEVO. Este mes comentamos, entre otros, los últimos lanzamientos de la compañía GO.

30 PC-ATARI. Analizamos las novedades del software lúdico para los grandes ordenadores.

34 EL MAPA. El terrible Jack the Nipper es el protagonista en esta ocasión de nuestro mapa.

38 CÓDIGO SECRETO. Llega al final de los juegos «imposibles» con nuestros trucos y pokes.

42 POKERAREZAS. Consigue una nueva dimensión en tus juegos favoritos.

46 LOS RECOMENDADOS. Los 20 programas que causarán furor en los próximos meses.

52 PATAS ARRIBA.

PHANTOM CLUB. En el mundo de los superhéroes sólo tú puedes restablecer el poder del bien.

YOGI BEAR. Las aventuras de la búsqueda de su inseparable



ras del oso Yogi a BU-BU.

THROUGH THE TRAP
protagonista de Trap Door vuelve a la que se esconde bajo la misteriosa trampilla.

DOOR. El simpático carga dispuesto a averiguar

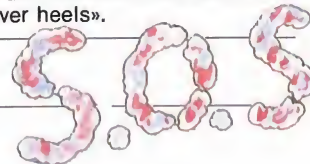
GOODY. Llegamos al final del último programa de Opera Soft.

HYBRID. Libera con tus Hybrids a la tierra de la tiranía de los alienígenas.

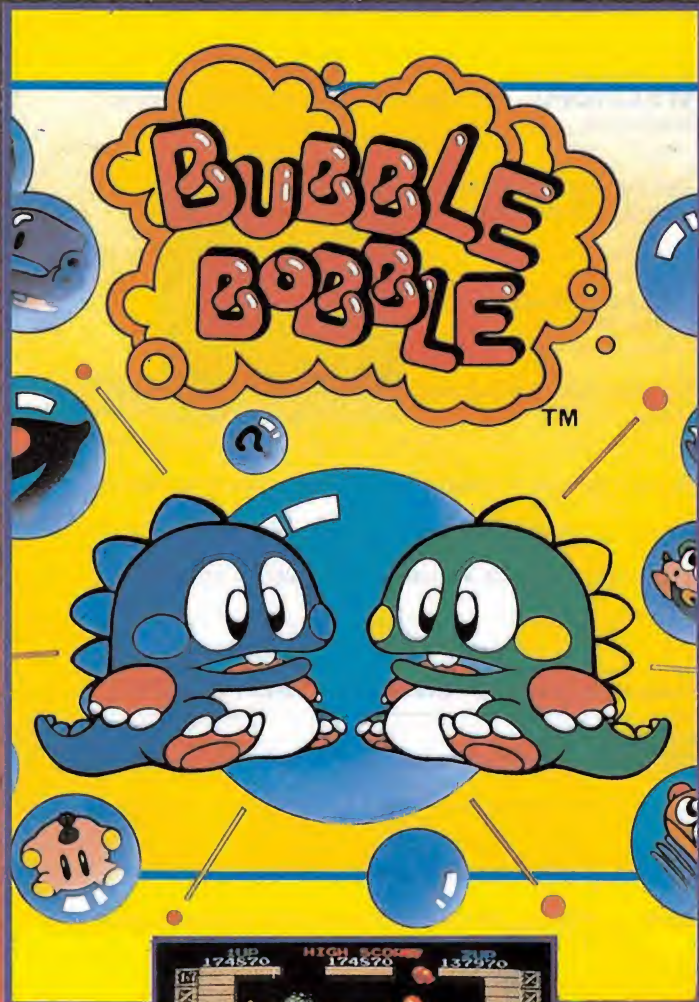
80 CARGADORES. Las cuatro páginas donde encontrarás los cargadores que te permitirán completar los juegos que nunca pensaste acabar.

84 LOS PROGRAMADORES. Nuestro invitado de honor este mes es Jon Ritman, el programador entre otros de «Match Day» y «Head over heels».

88 S.O.S. WARE. Respondemos a todos tus S.O.S.



DIVIERTETE POR TODO LO ALTO



BUBBLE BOBBLE

¿Eres capaz de guiar a los simpáticos Bub y Bob en busca de sus novias?

Salta y esquiva a tus enemigos envolviéndolos en una gran burbuja de la que no escaparán.

Acción en 100 niveles distintos.

El mayor éxito de las máquinas de la calle, ahora en tu ordenador.

C-64, Spectrum.



P.V.P: 1.500 pts.

DROSOFT

Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid



FLYING SHARK

Vuela sobre las selvas y campos de arroz del sudeste asiático y ataca los batallones de tanques enemigos.

Entre el fuego de ametralladoras, en un hervidero de cazas, llega el Flying Shark armado hasta los dientes... un hombre... un camino volando en el infierno.

El segundo gran éxito en las conversiones de máquinas de la calle después del Bubble Bobble.

C-64, Spectrum, Amstrad.

SOFTWARE

UNIVERSAL

Febrero de 1988
Diario Dependiente de Micromanía

Arrasando desde España

La compañía Zigurat, distribuidora entre otros de los productos de Made in Spain, comercializará en los próximos meses cuatro programas que prometen elevar el listón de calidad del software nacional.

Los títulos que aparecerán para Spectrum, Amstrad y Commodore pueden englobarse dentro de la clasificación general de arcade, pero las diferencias entre ellos son casi abismales.

Afteroids, del que ya os hablamos en su día, es un arcade inspirado en la máquina recreativa Asteroids.

París-Dakar reproducirá el Rallye París-Dakar. Controlaremos un coche que deberá recorrer todas las etapas del rallye. Estas cargarán independientemente desde cinta por problemas de memoria. En él deberemos afrontar la carrera de forma diferente según varíemos de escenario. Ojo al



detalle, nuestro coche es capaz incluso de derrapar.

Arkos es, sin embargo, un arcade tipo **Green Beret** en el que adoptaremos el papel de un cavernícola que tendrá como única preocupación sobrevivir en las tres fases de que consta el juego eliminando a los correspondientes enemigos.



También aparecerá un nuevo título, con ambientación futurista, que llevará el nombre **Humphrey** y fuentes bien informadas nos han comunicado que el objetivo es pintar toda la superficie de un planeta saltando y esquivando a los miles de enemigos que amenazarán cada pantalla.

La avalancha de los juegos de guerra

La compañía Cascade que hace pocos meses nos sorprendió gratamente con **Implosion** y **Ace 2**, ha anunciado el lanzamiento inminente de dos nuevos programas bastante diferentes a sus predecesores inmediatos. Los títulos son **19**

Part 1, basado en la Guerra del Vietnam y en el entrenamiento de los soldados americanos, y **Traz**, un arcade en el que nuestro objetivo es ayudar a un robot a escapar de una prisión galáctica, y en él podrán participar dos jugadores.



Rastan y la espada de fuego

Si de pronto volviéramos la cabeza hacia el pasado seguramente el panorama no resultaría demasiado alentador. Monstruos prehistóricos y un terrorífico dragón que se dedicara a atormentar a los humanos, serían, sin duda, los protagonistas de la aventura.

Tampoco podría faltar en esta situación, un héroe capaz de acabar con la tiranía del dragón.

Éste es ni más ni menos que el argumento de **Rastan**, el último juego del que Imagine ha conseguido los derechos para su conversión de las máquinas recreativas.



Rastan, que en su versión original ha sido creado por Taito, llegará dentro de pocos días simultáneamente para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Los Oscar hablan en francés (Pág. 8)

Nigel Mansell's Grand Prix (Pág. 9)

Buggy Boy (Pág. 10)



Los Oscar hablan en francés

Nuestros vecinos los franceses, puntualmente, cada año elaboran una singular fiesta en la que, imitando a los archiconocidos Oscar, se reparten los premios y nominaciones a los títulos del software lúdico que han destacado por algún motivo durante todo el año, a juicio de los críticos.

Este año la compañía francesa Loricels ha sido quien más éxitos ha cosechado en la reunión del software francés. **Sapiens** recibió el máximo galardón como «el juego más original», además de una nominación especial en la categoría de «el mejor juego de aventuras». Del mismo modo **Bob Winner**, el programa que nos sorprendió hace algún tiempo por la espectacularidad de sus gráficos digitalizados, ha estado nominado como «el

mejor juego de acción».

Loricels, animada por la buena acogida de sus títulos aprovechó la ocasión para comunicarnos sus próximos lanzamientos y la distribución inmediata de dos



paquetes para Amstrad CPC, que incluirán cuatro programas cada uno.

El primero, que aparece bajo el título de **Selección Oro**, incluye: **Sapiens**, **L'aigle d'or**, **La quinta dimensión** y **M. G. T.** El segundo es el volumen cinco de

la colección **Hits**, e incluye, además de **Space shuttle simulator**, un simulador espacial, una contabilidad familiar llamada **Budget familiar** y un potente diseñador gráfico de esta compañía que lleva el título de **Lorigraph**.

También se presentó **Pharaon**, que aparecerá para Amstrad y PC, que consta de gráficos digitalizados y nos permitirá buscar la fórmula de la antimateria, misterio que los egipcios ocultaban en las pirámides.



No tengas escrúpulos

No ha pasado mucho tiempo desde que el divertido juego de mesa **Escrúpulos** llegó a nuestros hogares. Ahora, como cabía esperar, se ha realizado su conversión a los ordenadores, siguiendo la línea marcada con otros juegos como **Trivial Pursuit** o **R. I. S. K.** La compañía artífice de este invento es **Sentient Software** y aunque, en principio, aparecerá para Spectrum, progresivamente se irá versionando para otros ordenadores.

La máquina del tiempo

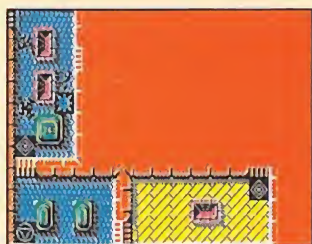
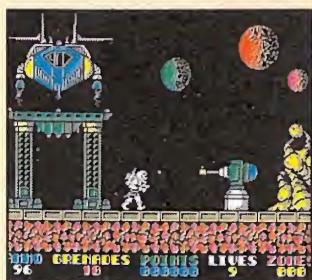
Realizar en plena selva un aterrizaje de emergencia entraña sus riesgos, pero si después de pisar tierra firme contemplamos asombrados qué monstruos prehistóricos nos rodean, la situación alcanza el grado de caos. Éste es precisamente el reto que nos plantea Denton Desing en su último programa **Where time stood still** que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodores, Atari y PC.



Los cuatro éxitos de Hewson

Sin duda, a la mayoría de los aficionados al arcade los cuatro títulos que conforman la última recopilación de Hewson no les van a sonar a nuevos. Nada menos que **Zynaps**, **Exolon**, **Ranarama** y **Uridium** son los programas que llegarán

agrupados en una sola cinta bajo el título de **Four smash hits**. El paquete llegará en las versiones de Spectrum, Commodores y Amstrad a un precio más que asequible, aunque desconocemos si será distribuido también en España.



Caballo de hierro

La historia del viejo Oeste ha sido revivida en muchas ocasiones por el cine y ahora parece que los programadores del software de acción han decidido explotar este filón y a programas tan populares como **Gunfright** o **Desperado** se une ahora una nueva conversión de Konami. Su título es **Iron Horse** y por supuesto también está ambientado en el Oeste.

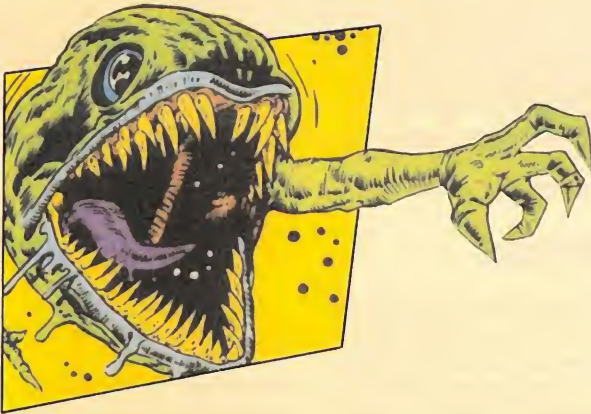
Nuestra misión será proteger una locomotora del ataque de los más peligrosos y buscados bandidos. **Iron Horse** estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



Fuera de este mundo

Intentar sobrevivir en un mundo hostil plagado de aliens con ganas de «guerra» es todo un reto por mucho que en nuestro particular libro de récords figuren gloriosas victorias en batallas sin final. La compañía Reaktor ha decidido darnos una oportunidad de demos-

trar nuestra valía en **Out of the world**, un arcade plagado de enemigos que nos obligará a recoger armas y objetos a medida que avanzamos en su extenso mapeado. **Out of the world** estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore y Amstrad.



Deportes de invierno

Aunque las carreras de trineos aerodinámicos han formado parte de algunos de los grandes simuladores deportivos de la historia, jamás hasta ahora un solo título se había centrado en esta competición. Nuestro objetivo en él es practicar

en los diferentes circuitos hasta alcanzar el nivel suficiente para participar en el campeonato del mundo. Digital Integration es la compañía que ha dado vida a **Bobsleigh**, que estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.



Grand Prix

Nigel Mansell, el popular piloto británico de Fórmula 1, ha llegado a un acuerdo con Martech para asesorar a sus programadores en el desarrollo de un nuevo simulador deportivo que, además, llevará su nombre. El programa, que reproduce las características del Williams con el que Man-

sell ha corrido en los últimos grandes premios, estará disponible próximamente en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad. Esperemos que no corramos en esta trepidante carrera la misma suerte que el subcampeón mundial del pasado campeonato.



Son... de película

La compañía Proein, distribuidora entre otros de los productos de Electric Dreams y Activision, ha creado un original paquete que incluye cuatro títulos englobados en la serie películas. Estos son: **Howard the duck**, **Golpe en la pequeña china**, **Aliens** y **Regreso al futuro**. El paquete aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y



Commodore al precio de 1.695 pesetas.

La colección de elite

Cada cierto tiempo la compañía Elite ha tomado como norma lanzar paquetes de recopilación de grandes éxitos. En esta ocasión ha ampliado la fórmula y ha unido bajo el título de **Elite Collection** el volumen uno y el volumen dos de su colección **Hit Pak**. El paquete aparece en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore e incluye títulos tan populares como **Paper Boy**, **Bomb Jack**, **Commando** o **Battle Ships**.



Buggy Boy

En plena avalancha de conversiones nace el más directo competidor del archipopular **Out run**. Su nombre es **Buggy Boy** y la compañía que ha conseguido

los derechos para su conversión ha sido la no menos popular Elite.

Es bastante probable que la mayoría de vosotros conozca ya la máquina, pero

por si todavía queda algún despistadillo, le interesará saber que Buggy Boy es una carrera en la que controlamos a un bólido que deberá esquivar los diver-

sos obstáculos que componen cada fase. Este interesante título llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari St.



Melbourne House y las máquinas de 16 bits

La compañía Melbourne House, como ya os informamos el mes pasado, ha creado un nuevo departamento que se encargará exclusivamente de la distribución de los programas de Amiga y Atari St. Este sello lanzará próximamente **Roadwars**. El argumento del juego nos traslada de siglo enviándonos a años luz de nuestra época en una trepidante carrera que sólo los graduados del joystick podrán superar.



La casa de las gemas

Los muchachos de la compañía inglesa The Edge han abandonado los escenarios galácticos y han recurrido ni más ni menos que a una ambientación actual para dar vida a su último juego. Éste lleva por título **Inside Outing** y en él debemos recorrer todas las

estancias de una casa buscando, en los sitios más insospechados, unas espectaculares piedras preciosas con sorprendentes poderes mágicos. **Inside Outing** llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



Dark Sceptre

Aunque han pasado ya muchos meses desde que recibimos la noticia de que Mike Singleton preparaba el juego **Dark Sceptre**, misteriosamente el proyecto quedó paralizado por razones que desconocemos. Ahora, por fin, nos ha llegado la confirmación de su inmediata distribución en la versión de Spectrum. **Dark Sceptre** está en la línea de programas como Tir-na-nog y Dun Darach y aunque sólo sea por la expectación creada en torno a él esperamos que pronto caiga en nuestras manos.

Platoon

No podía faltar en nuestra pequeña pantalla la adaptación de una película tan popular como **Platoon**. **Platoon**, que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore, revive las peripecias de un grupo de soldados norteamericanos en la selva vietnamita en un combate a vida o muerte.



NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

"NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX" está hecho para colocarte a ti y a tu ordenador en la parrilla de salida del más espectacular y excitante de los juegos. No sólo tendrás a tu alcance toda la emoción y velocidad de este arriesgado deporte, sino que, además, este juego es el primer simulador de carreras que refleja algunos de los más importantes avances tecnológicos en el diseño de vehículos deportivos.

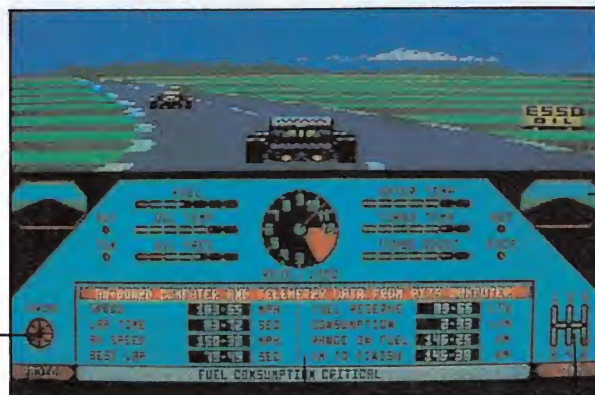
El programa es una fiel reproducción de todo lo que sucede en una auténtica carrera a un auténtico piloto. Cuantarrevoluciones, cambio de marchas de seis velocidades, turbo, desgaste de ruedas, depósito de gasolina y hasta espejos retrovisores son algunas de las cosas que tendrás que controlar... ¡Como un piloto de verdad!

Las luces rojas están encendidas... ¡Mete la primera! Los motores rugen... ¡Aprieta tus manos al volante! La multitud grita cuando las luces se ponen verdes. ¡Arranca! Delante de ti están las 31 semanas del Campeonato más espectacular y emocionante del mundo.



(Consultores Técnicos-
Nigel Mansell, Peter Windsor,
Williams Grand Prix Engineering, Ltd.)

Nigel Mansell celebrando
la victoria.



Tu equipo está en
continuo contacto
contigo durante toda
la carrera.

La selección
correcta de la marcha
es vital.

Usa el Turbo
para potencia extra.
Pero vigila la gasolina.

Este panel te da
la información necesario
del desarrollo
de tu carrera.

Espejos
retrovisores.



ERBE
Software

Produced by
martech

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 263 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17. 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

Steinar

Nuestro objetivo es atravesar cinco niveles eligiendo nosotros mismos nuestros recorridos para intentar llegar hasta una de las cinco posibles metas existentes. Cada circuito está compuesto por una serie de curvas, rectas, cambios de rasante y diferentes obstáculos que deberemos atravesar antes de que se nos acabe el tiempo que tenemos asignado para ese recorrido, pues de lo contrario, tendremos que empezar desde el principio nuestra carrera.

En los 10 primeros circuitos encontraremos un poco antes de llegar al final una bifurcación que nos permitirá elegir uno de los dos caminos posibles. Una vez elegido el camino derecho o izquierdo, y tras dejar atrás dos curvas, llegaremos al final de la fase y aparecerá un mensaje que nos indicará que pongamos el cassette en marcha para cargar el circuito correspondiente.

Si el siguiente bloque que se encuentre en la cinta es el correcto, un mensaje (LOADING) nos indicará que la carga se está efectuando (las rayas han de ser de color azul). Si por el contrario, el bloque encontrado no es el correcto, otro mensaje nos informará de qué circuito hemos encontrado y cuál es el que debemos buscar (los circuitos se encuentran ordenados de menor a mayor desde el 1 al 15 en la cinta 2).

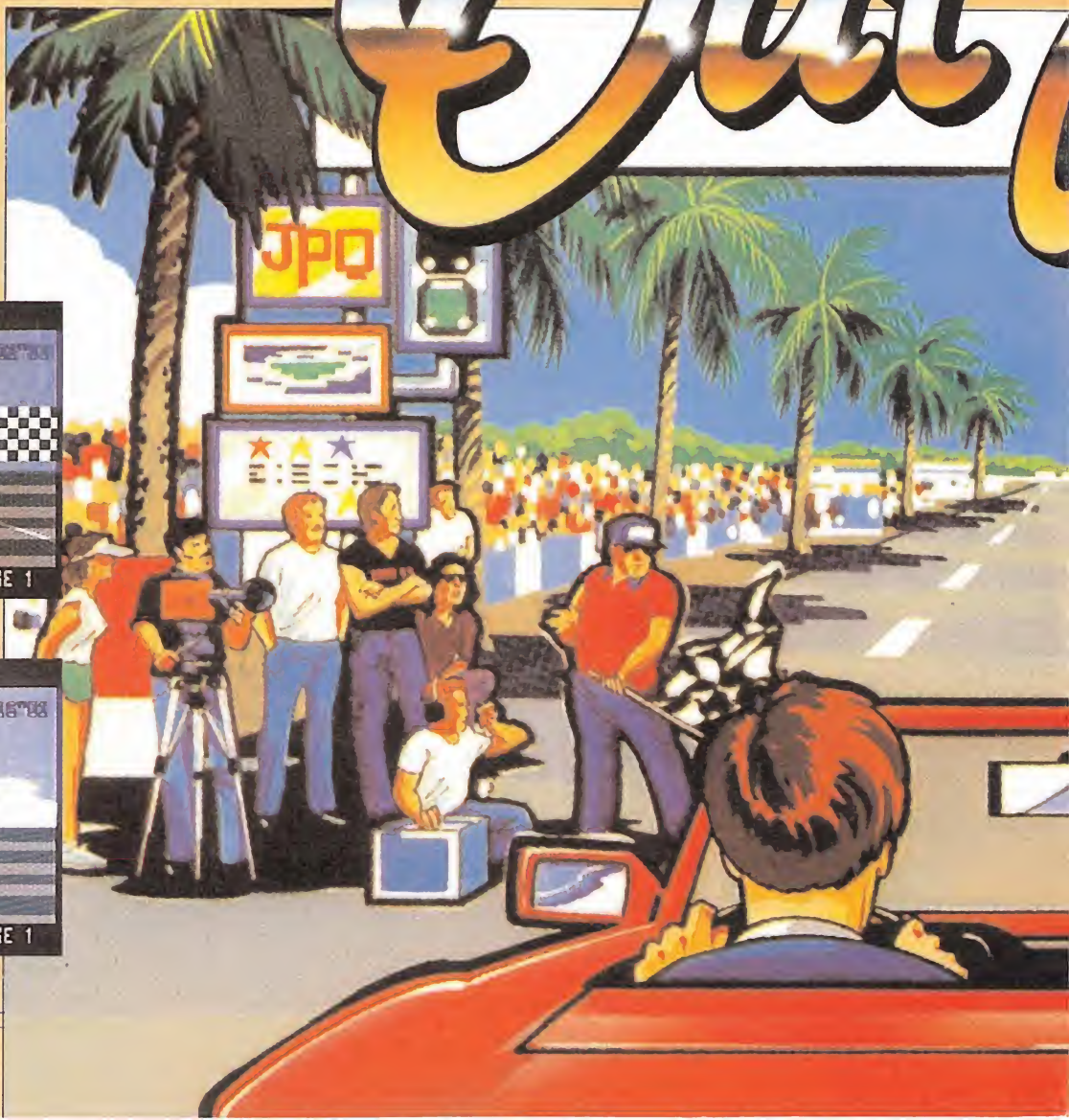
Los últimos cinco circuitos (11, 12, 13, 14 y 15) conducen respectivamente a cada una de las cinco metas posibles: A, B, C, D y E. En és-

SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD U. S. GOLD

¡Bienvenido a la mayor carrera del siglo!: Out Run. Colócate a los mandos de tu Ferrari Testarossa y convierte tus sueños en realidad: bellas mujeres, suaves brisas, paraísos perdidos... y velocidad ilimitada. Pero recuerda que ésta es una competición sin reglas y sólo los más duros llegan hasta el final. ¿Serás tú uno de ellos?

J. E. BARBERO

Out



MegaJuego

tas, al llegar al final del recorrido aparecerá un mensaje de felicitación y a continuación el coche se dirigirá automáticamente hacia el final del juego.

Las marchas

Disponemos de dos marchas, una lenta y otra más rápida. Empezaremos con la marcha lenta y deberemos acelerar hasta aproximadamente 140 km/h para

poder cambiar a la rápida, pulsando la tecla de fuego o el disparo del joystick según juguemos con uno o con otro. Con esta marcha podremos alcanzar una velocidad máxima de unos 295 km/h. Para pasar de la marcha rápida a la lenta volveremos a pulsar fuego.

Los obstáculos

Dos son las dificultades que deberemos esquivar si no queremos acabar haciendo un trompo:

Vehículos. Circulan en el mismo sentido que nosotros, pero bastante más despacio, por lo que tendremos que ir adelantándolos cuidando de no chocar con ellos.

Obstáculos fijos. A los lados de la carretera (e incluso dentro, en algunos circuitos) existen árboles, casas, palmeras, rocas y otros objetos con los que podemos chocar.

Si el contacto con el obstáculo ha sido leve perderemos durante algunos instantes el control sobre el vehículo, disminuyendo nuestra velocidad, pero podremos seguir en carrera. Esto no

podremos hacerlo si chocamos de lleno contra algún obstáculo ya que perderemos totalmente el control del coche y tras el trompo consiguiente, nuestro deportivo se quedará totalmente parado con lo que perderemos gran cantidad de tiempo y buena parte de nuestras posibilidades de pasar de fase.

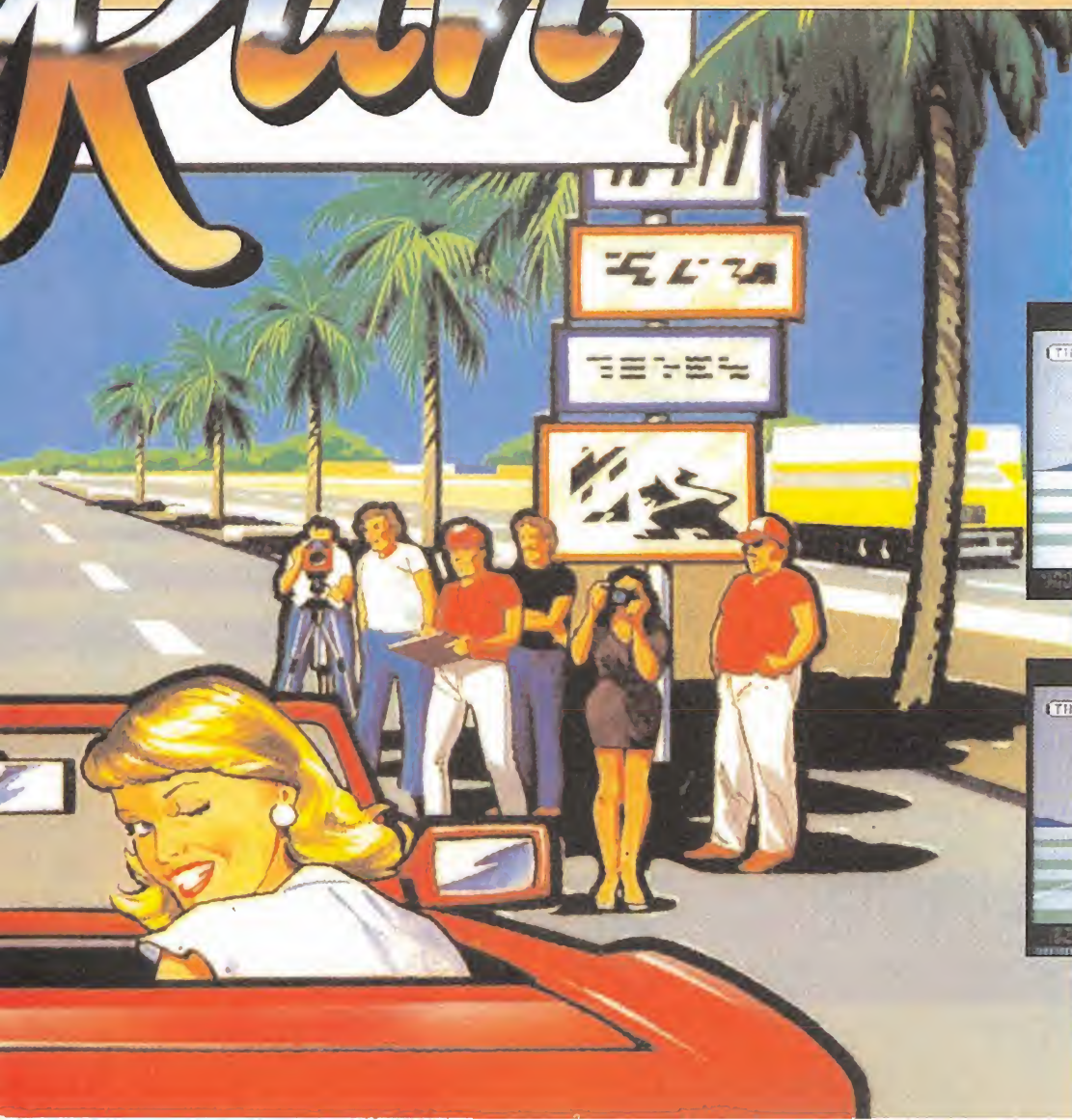
Conducción

Vamos a dar algunos consejos para que completemos más fácilmente los circuitos de que consta el programa.

— Cuando nos encontremos en una recta, aceleraremos al máximo y nos colocaremos, siempre que nos sea posible, lo más centrado que podamos en la pista. De esta manera nos encontraremos siempre en la mejor disposición para esquivar los vehículos que nos encontremos, así como la siguiente curva.

— Al llegar a una curva,

Run



debemos frenar o bien reducir la marcha para, una vez dentro de la curva, volver a acelerar.

— Debemos observar bien hacia qué lado de la pista se dirigen los coches y camiones antes de decidimos adelantarlos.

— En las curvas hacia la izquierda, nos ceñiremos lo más posible al lado izquierdo y lo contrario en las curvas hacia el lado derecho. Así, aunque nuestra velocidad sea elevada, reduciremos las posibilidades de salirnos de la carretera.

Los pokes de Spectrum

Dos son las ventajas de las que podremos disfrutar si nos decidimos a teclear el cargador que se nos ofrece.

— Por supuesto, una opción de tiempo infinito con la que podremos completar los recorridos sin más preocupación que pisar el acelerador.

— La otra opción nos permite elegir el circuito en que queremos comenzar y requiere algunas explicaciones más detalladas. Si elegimos un circuito superior al 1, todos los que queden por debajo del elegido ya no los podremos cargar, puesto que el programa le asignará el nivel inicial y tanto si nos quedamos sin tiempo como si completamos el juego, volveremos a empezar en el circuito cargado en primer lugar.

El marcador del número de STAGE coincidirá con el número del circuito que hayamos elegido, pero no debemos preocuparnos, podremos completar el juego normalmente (aunque recorreremos menos circuitos).

Si elegimos uno de los últimos cinco circuitos podremos ver el final completando sólo ese recorrido, pero luego volveremos a empezar otra vez en él, y no po-

dremos cargar ningún otro circuito.

Es conveniente que al utilizar la cinta donde están los circuitos anotemos el contador de nuestro cassette para poder localizar más fácilmente los circuitos.

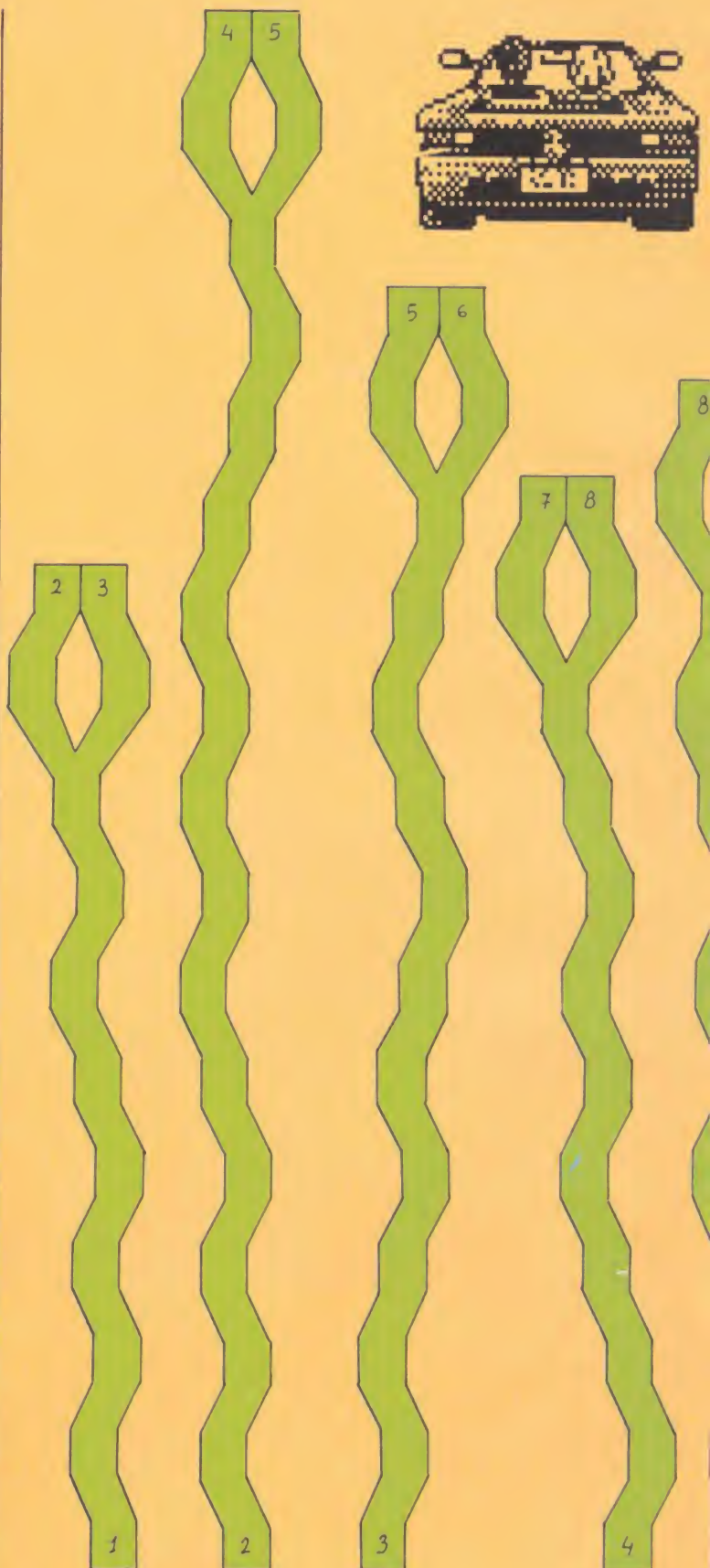
Out Run llega a nuestros ordenadores avalado por el éxito de su predecesor en las máquinas de la calle. Quien más quien menos todos hemos sucumbido a la tentación de sentir en nuestra propia piel el vértigo de la velocidad en la mejor simulación de carreras de coches que ha pasado por nuestras manos.

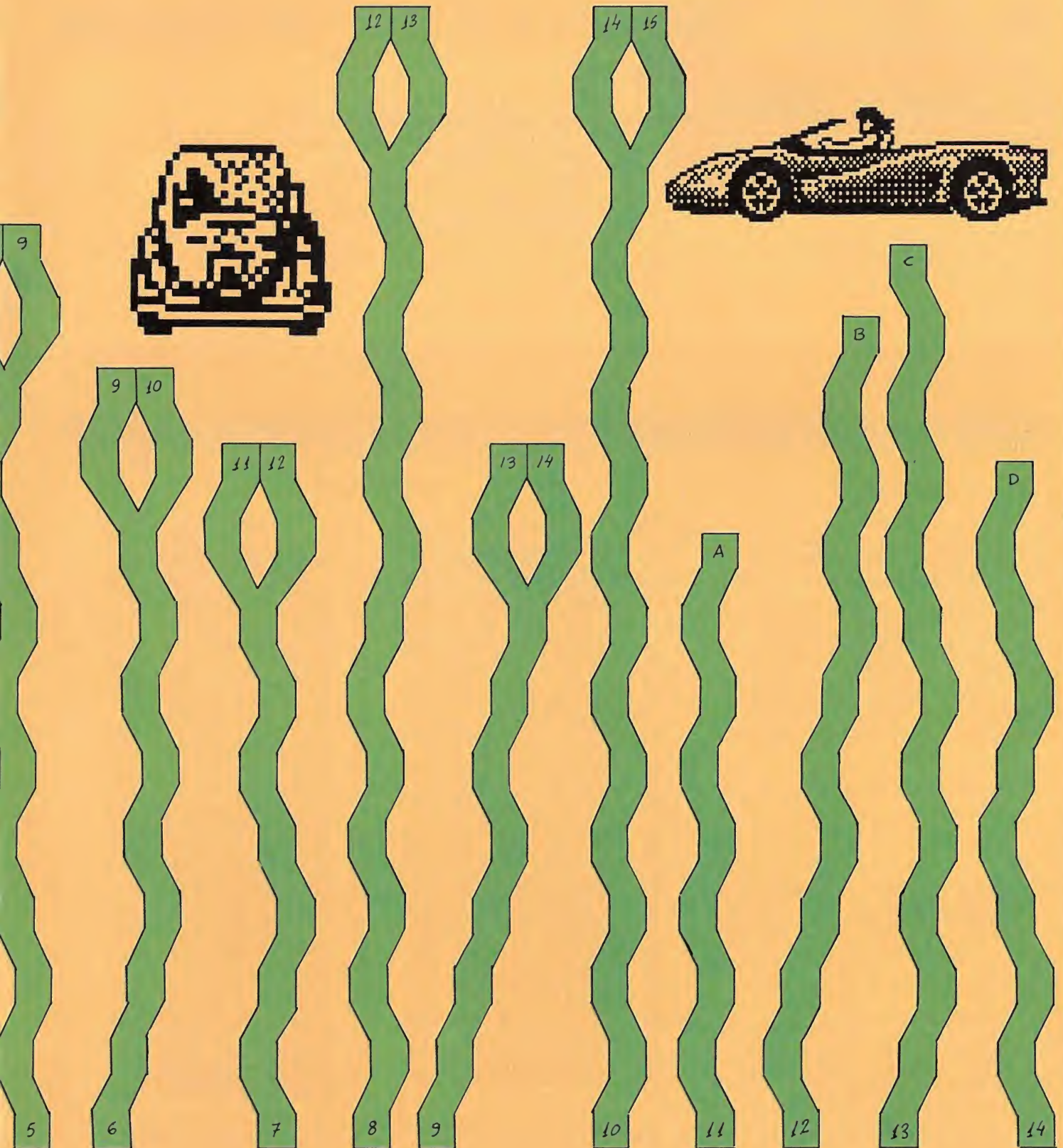
Decir que Out Run en las diferentes versiones para las que ha sido adaptado alcanza la categoría del original de Sega sería sin duda hablar por hablar, puesto que las diferencias entre las máquinas son abismales, pero sin embargo, si olvidáramos la máquina de la calle y la comparación se estableciera con otros programas de la misma temática, Out Run ocuparía un lugar destacado por méritos propios.

Una resolución gráfica aceptable en todas las versiones, aunque Commodore salga ganando en este aspecto, una banda sonora idéntica al original recopilada en una cinta independiente para que podamos ambientarnos a nuestro antojo, un movimiento adecuado y cinco etapas distintas para que demos nuestro dominio del volante son cualidades imprescindibles en cualquier buen simulador, pero que además en Out Run se unen a la popularidad de un título y a la agradable sensación de poder disfrutar en casa de lo que en la calle supone un considerable desembolso económico a medida que vamos haciéndonos con el control de nuestro Ferrari.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9







COMMODORE

TIEMPO INFINITO:
POKE \$878C,\$AD
SYS \$8103

```
10 REM **** CARGADOR OUT RUN ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESC *
21 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF SC3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,141,140,135,75
100 DATA 202,3,-1
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
1 REM *****
2 REM ** J.E.FARBERO **
3 REM **
4 REM **
5 REM *****

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
25 LOAD "CODE 64400,1135
30 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INITO? (S/N) ";A$: IF
A$="S" THEN GO TO 50
40 POKE 65272,0: POKE 65275,0:
POKE 65278,0
50 INPUT "EN QUE CIRCUITO QUIE
RES EMPEZAR? (1-15) ";N: POKE 6
5280,N
9000 PRINT " PON LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA UNA
TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 65193
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.135

POKES OUT RUN

TIEMPO INFINITO:
POKE 41429,0
POKE 41430,0
POKE 41431,0
NUMERO DE CIRCUITO
POKE 31467,N

LISTADO 2

Línea	Datos	Control	Línea	Datos	Control
1	00001C20202020000000	156	57	0206B3CD06FED03E7FBD	1238
2	38403804780000103810	388	58	2803328FFFD5E02F056	1178
3	10100CFD210000FD3675	754	59	0369010500FD094D02E02	501
4	00FD2318F8D9883AFF82	1228	60	3E0306B3CD06FED07BB2	1224
5	FE0000C28172108FB22	869	61	06C32E013E06C271FD11	893
6	76FD2100001100583E41	764	62	9EFED538DFD110E003E	1219
7	060910FE08D9C38AF00	1143	63	02C371F03E0618BB3E0C	916
8	18F6D9083D281E08EDA0	1031	64	CD87FC00003E0EC0B7FC	1356
9	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985	65	D03EDBB8CB150683D204	1296
10	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985	66	FEC9CDD2FC21009006FF	1560
11	EDA000D9C38AF03E0108	1318	67	C5CD37FE7323C110F73A	1375
12	2113FC2276F0AF32CBFC	1395	68	6D00FE28C8CD53FEC91E	1376
13	3E0832CFC0608080806	611	69	004B06FF3E7FDBFEE640	1292
14	0810FED9C38AF0CD908FE	1607	70	A920091C792FE6404F10	803
15	CA385D0D280E0806047E	562	71	EF000000348FE210000	997
16	12231410FA0006011839	427	72	1132900632C91A06004F	575
17	3DFECA383A0E032180FC	1109	73	0913C110F6E521000011	762
18	118F400608281B2B1D10	454	74	CD900632C51A06004F09	722
19	00000605FECB28102B1D	596	75	13C110F6C17CFE0D300D	1119
20	000603FECC28072B1D10	6174	76	A7ED42D8013200A7ED42	1207
21	0000060110FE6E26FF08	688	77	D63C01328FFEC900E9EA	1394
22	D9C38AF0C060D0810FED9	1364	78	FE28E0B6F0B6E02E2	2090
23	C3B8AFC060B18F57710FE	1308	79	ECEDD1AFD3F091A06004F	1917
24	182E0000182A3D20E73E	522	80	CD7F8F331FFFF210040	1522
25	CE0821B0FC11F8787886	1317	81	011B0036002310FB0D20	429
26	BA060720E436C82B7886	1013	82	F8D210000110B01CD1C	764
27	BA060420B536C82B7886	1001	83	FEAF32FF82D0D21004011	1199
28	BA20D735A82B7886770E	1088	84	FF17218FFD228D0FDCDD2	1550
29	01D9C38AF0C8898C080CD	1654	85	FC3A8FFEB7C4A7F8FD21	1790
30	B5FCD03E163D20FDA704	1242	86	3A5C21582709A9D3FEED	1404
31	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364	87	4F3E3FED4731FF61FBAF	1339
32	F4792F4FE602F608D3FE	1442	88	32D5A132D6A132D7A13E	1337
33	37C9F33E0232CBFCF608	1322	89	0132EB7AC34B79000000	799
34	D3FE219FFE508FE1FE6	1874	90	00000000000000000000	0
35	204FD51E20069CCDB1FC	1152	91	00000000000000000000	0
36	30F73EC28830F21D20F1	1327	92	00000000000000000000	0
37	06C9CDB5FC30E878FED4	1711	93	FF021000027F1910807B	790
38	30F4CDB5FC30DE1E0721	1270	94	7F1910807B1910807B	925
39	90FE4623CDB1FC30D27E	1521	95	0300100003F00100095	247
40	23B530CD1D20F13E0132	887	96	7F1910807B1910807B	929
41	CBF06AFD12E043E0818	989	97	4A071000000000000000	97
42	023E09CDB7FCD0000003E	983	98	00000000000000000000	0
43	0ECDB7FCD03E133EC3B8	1384	99	00000000000000000000	0
44	CB1506AFD22BFD3E3ABD	1220	100	00000000000000000000	0
45	C2A7FB2686260006C32E	1069	101	00000000000000000000	0
46	01FD2126FF3E0418163E	754	102	CEDE6E6C7C0018381818	1100
47	EEADCC611DD7700DD231B	1249	103	18187E003C65063C6566	600
48	06C32E01003E0218083E	400	104	7E003C65061C06663C00	490
49	09CDB7FCD03E0406B3CD06	1762	105	1C3C66CCCFE0C1E007E62	920
50	133ED788CB1506C3D26F	1226	106	607C06663C0003C6667E	772
51	FD7CAD677AB320CFC39E	1546	107	66663C007E66666C1818	556
52	FE3EEAADCC611DD7700DD	1503	108	18003C65063C00000000	512
53	2318E2023E0406B3CD06	572	109	3C66663C0003C0000000	494
54	FED0FD7E04B728566901	1260	110	00000000000000000000	0
55	FD7FED79FD4E00FD4601	1393	111	00000000000000000000	0
56	DD210000DD094D3E012E	670	112	00000000000000000000	0
			113	00BFBFCB4FCEEFC0B019F	1532

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

BUGGY BOY[®]



TATSUMI

elite

CAPITÁN AMÉRICA

Go
Spectrum, Amstrad, Commodore

los
Criticones

Pedro Pérez
Redactor de
Micromanía



Javier Sánchez
Colaborador de
Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de
Micromanía en la
sección de Patas
Arriba



Cristina Fernández
Redactora de
Micromanía



Pablo Ariza
Programador de
juegos



Pedro José Rodríguez
Colaborador de
Micromanía



La compañía Go, de reciente aparición en el mundo del software, nos plantea en este nuevo programa el ambicioso proyecto de guiar al capitán América en la siempre dificultosa tarea de salvar a su país (Estados Unidos) del malvado de turno. En esta ocasión el pérfido malhechor es el doctor Megalomann, quien ha construido un potente misil que contiene la semilla de la destrucción, un virus capaz de acabar con la humanidad.

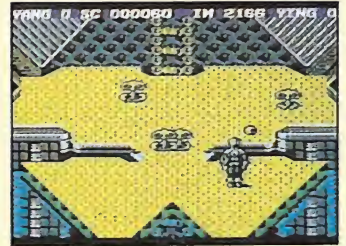
Tras este argumento encontramos un arcade en toda regla, en el que nuestro único objetivo será eliminar a los miles de enemigos que sólo persiguen nuestra aniquilación.

Para que de antemano no nos enfrentemos a una batalla perdida contaremos con la ayuda de granadas y de nuestro escudo protector de gran efectividad. Para colmo de males, además de a nuestros



insistentes enemigos nos enfrentaremos a la contaminación atmosférica de algunas zonas del cuartel enemigo, lo que nos obligará a conseguir suministros de vacuna regularmente.

Gráficamente el programa



está muy conseguido. Si a esto añadimos que tanto el movimiento como los escenarios denotan un gran cuidado en la elaboración y un sonido opcional bastante grato para el jugador, el resultado no puede ser otro que un programa recomendable hasta para los más exigentes, al que no le falta ni siquiera el toque humorístico que el programador ha incluido en los mensajes de pantalla. Un gran título que de seguro gustará a una mayoría de usuarios.

Javier Sánchez

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

720°

U.S. Gold
Spectrum, Amstrad, Commodore

U.S. Gold y Atari Games han aunado sus esfuerzos para realizar la conversión de una popular máquina de videojuegos basada en el conocido deporte del monopatín o skateboard. El resultado ha sido un juego que respeta las características del programa original: buenos gráficos, excelente movimiento y elevada adicción dentro de un programa que derrocha originalidad e imaginación.

Una vez seleccionados los controles y el grado de dificultad (aprendizaje avanzado) aparecemos en Skate City, un pequeño paraíso para los amantes del monopatín, con



tiendas donde adquirir elementos para tu equipo y parques donde practicar algunas de las más difíciles y espectaculares variedades de este deporte. Estos parques son Downhill, Jump, Ramp y Slalom.

En Downhill debemos descender a lo largo de unas inclinadas rampas; en Jump, estas mismas rampas se encuentran a diferentes niveles y debemos saltar de unas a otras; en Ramp nos tocará



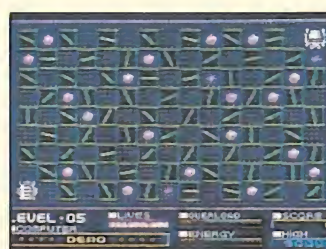
DEFLEKTOR

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

«Deflektor» es la última novedad presentada por Gremlin y ha sido realizada por Costa Panaii, lo cual en principio no os dirá mucho, pero si recordáis otros títulos realizados por él como «Highway encounter», «Cyclone» o «Revolution», sin duda os resultará un nombre muy familiar.

Todos estos programas fueron editados por Vortex y, aunque sus argumentos fueron muy distintos, todos mantuvieron constantes una serie de características que les hicieron ganarse el respeto de todos los aficionados:



gráficos tridimensionales de excelente calidad, buen sonido y una cuidadísima presentación.

Pues bien, este «Deflektor» es un digno sucesor de la saga y mantiene afortunadamente todas las características citadas, añadiendo además otra: la originalidad.

El programa está basado en una idea sencilla. Disponemos de un emisor de rayo láser cuyo haz debemos dirigir hasta un receptor que se encuentra en otro punto de la pantalla. Para conseguirlo disponemos de una serie de espejos que debemos mover para dirigir el rayo hacia donde nos interese. Previamente debemos eliminar una serie de células (puntos de color rosa) para activar el receptor,

lo que conseguiremos tocándolas con el rayo.

También existen otros elementos en la pantalla que tienen diferentes efectos sobre el rayo y de los que no tenemos control como refractantes, polarizadores o espejos giratorios. A partir del primer nivel aparecen además una serie de monstruitos cuyo principal entretenimiento es mover los espejos deshaciendo así todo nuestro trabajo. Pueden ser eliminados, pero vuelven a aparecer al poco tiempo.

Disponemos de tres vidas, una de las cuales podemos perder si el indicador de sobrecarga (Overload) llega al máximo. Esto puede suceder cuando el rayo vuelve sobre sí mismo, si su longitud es excesiva o si choca con una mina.

El programa consta de 60 niveles y, aunque su manejo es muy sencillo, las dificultades para pasar de nivel son elevadísimas, por lo que la adicción alcanza cotas muy altas.

«Deflektor» es un excelente programa en el que hay que destacar, además de lo ya contado, una buena melodía de presentación y un original sistema de carga que nos va mostrando las instrucciones del programa a medida que se carga el juego.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										9



hacer una demostración de nuestras habilidades con el monopatín haciendo acrobacias dentro de un tubo; y en Slalom nos enfrentaremos a una prueba similar a la de las competiciones de esquí, sólo que a bordo de nuestro monopatín. Cada vez que entremos en un parque perdemos una de las entradas que llevamos, aunque podremos obtener más si conseguimos 5.000, 15.000 y cada 10.000 puntos a partir de esa cifra.

Si nuestra actuación dentro de los parques es buena obtendremos una buena puntuación y algún dinero, además de tener opción a ganar alguna medalla.

Una vez fuera de los parques, nuestros objetivos serán varios. Buscar tiendas donde adquirir más material, recoger los billetes esparcidos por las calles y recorrer las calles en busca de cualquier cosa que aumente nuestra puntuación. Todo ello teniendo cuidado de esquivar al resto de los patinadores, así como a los motoristas que circulan por las calles. Además, debemos ir lo más rápido posible, ya que hay un tiempo límite para entrar en los parques, y si se acaba aparecerá un batallón de abejas que nos quitarán una vida si nos atrapan.

Con el dinero que obtengas podrás adquirir nuevos elementos para tu equipo, como cascos, zapatillas, monopatines y protectores.

Los escenarios han sido correctamente diseñados en tres dimensiones y todos los detalles del juego han sido muy cuidados. Tan sólo el sonido es algo flojo, aunque para compensarlo se incluye una cassette con la música original de la máquina que podréis escuchar a la vez que jugáis. Sin duda, un detalle curioso para un buen simulador deportivo que incorpora a la vez elementos de arcade.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										9

JACKAL

Konami

Spectrum, Amstrad, Commodore

Desde que el ya mítico Commando llegó a nuestros ordenadores, muchos otros títulos han seguido su pauta llevando a la pantalla batallas sin final en las que lo único que prima es la puntería. Konami, en éste, uno de sus últimos títulos, ha optado por perpetuar la estirpe de los arcades, y Jackal pasará a la historia del software como uno de los mejores discípulos de Commando.

El argumento, como fácilmente podéis adivinar, nos remite a un campo de batalla en el que, por supuesto, hay un cuartel enemigo. En él nuestros infelices compatriotas son los prisioneros de honor.

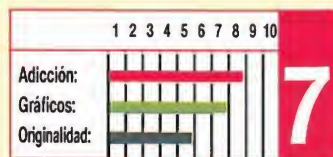
Nuestra misión es liberar a los soldados que se encuentran diseminados por el cuartel, destruyendo las chozas que hacen el papel de cárceles y de paso probando la efectividad de nuestro armamento en las filas enemigas. En esta ocasión contamos con la ayuda de nuestro jeep, de una ametralladora y de las



armas que podamos robarle al enemigo.

Jackal no es un programa original, tampoco sus gráficos son excepcionales, pero, sin embargo, en su conjunto es un título interesante, en el que prima la adicción y en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas.

Cristina M. Fernández



MASTERS DEL UNIVERSO

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

La llave cósmica que permite viajar a través del tiempo y otorga el título de master del universo a quien la posea ha desaparecido, cayendo en las manos de un universitario norteamericano quien, ignorante de sus poderes secretos, la utiliza como instrumento musical sin saber que de esa manera la música atrae al diabólico Skeletor. Si la llave cayera en sus manos nada podría salvar a Eternia del caos y la destrucción.

Tras escapar del castillo de Greyskulle He man llega a la América actual dispuesto a recuperar tan valioso tesoro. Para ello tendrá que buscar y recoger los ocho acordes que componen la llave cósmica y derrotar, finalmente, a Skeletor arrojándolo al abismo para así ganar para siempre el título de master del universo.

Inspirado en la película del mismo título, recientemente estrenada en España, su homónimo en el ordenador ca-



rece de la brillantez necesaria para ser considerado un gran programa, si bien cuenta con algunos detalles e innovaciones de buen gusto que lo hacen agradable de jugar.

El punto más destacado, sin duda, es la inclusión de varias misiones intermedias (derrotar a los dos lugartenientes de Skeletor, abatir malvados en la tienda de suministros en una especie de tiro al blanco, volar sobre los tejados en un disco flotante) que rompen la rutina del continuo vagar por las calles en busca de los acordes perdidos. El tiempo, que se consu-

GAUNTLET II

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

Al año escaso de la aparición del superconocido «Gauntlet» debemos observar y reconocer que pocos programas como éste han conseguido hacer lo que se dice verdadera escuela.

Inspirados en el furor que causó el juego original, muchos nuevos programas de diferentes sellos han surgido amparados bajo la estela del primero, intentando imitar con mayor o menor fortuna las características que han hecho de «Gauntlet» uno de los mayores clásicos de la



programación: mazmorras, vista aérea de los personajes, llaves y pociones, hechizos diseminados y la posibilidad de contar con un máximo de cuatro jugadores simultáneos controlando a personajes diferentes.

Casi podríamos decir que



«Gauntlet II» es prácticamente un alumno más del gran maestro, si bien un alumno aventajado, pues no en vano es descendiente directo del venerado patriarca. Se ha intentado combinar lo conocido con lo nuevo para ofrecer un programa prácticamente igual al anterior pero con mejoras como para brillar con identidad propia. En los más de 100 nuevos niveles de los

que consta «Gauntlet II» conocerás nuevas trampas y enemigos que supondrán un nuevo reto para los más hábiles de la casa: charcos de ácido, paredes móviles, salidas que aparecen y desaparecen y nuevos y más mortíferos enemigos, además de otras ayudas como poder atravesar las paredes, invisibilidad momentánea o superdisparos.

De acuerdo con la idea de hacer un programa familiar al jugador, los gráficos, punto negro del juego original, se han respetado fielmente junto con los de los enemigos y objetos, y es precisamente la simplicidad de los mismos lo que resta bastantes puntos a la valoración global de un programa que, junto al placer



Cuesta bastante acostumbrarse al sistema de movimiento utilizado con el que el personaje se mueve siempre hacia arriba, siendo el norte geográfico el que varía su orientación tal como indica una brújula en la parte superior izquierda de la pantalla. Los gráficos dejan bastante que desear, así como la pobre animación de los personajes, pero en una valoración general «Masters del universo» se convierte en un programa agradable de jugar, apto para todos los públicos.

Pedro José Rodríguez



me inexorablemente, es de vital importancia, pues todos los mensajes de los amigos de He man se producen a horas marcadas y fijas, convirtiendo su búsqueda en una frenética carrera contrareloj.



NEMESIS 2

Konami

MSX, Spectrum, Amstrad, Commodore

Cuando Nemesis llegó a nuestros ordenadores, sus innovaciones revolucionaron el mundo de los arcades masacra-marcianos. Ahora, con un año más o menos de diferencia, llega su segunda parte.

Nemesis 2 es ni más ni menos que eso, una segunda parte. Las diferencias entre ambos programas son mínimas, exceptuando las mejoras en el sonido y quizá una mayor riqueza gráfica a medida que avanzamos en el juego.

Nuestro objetivo es atravesar siete etapas con diferentes escenarios y enemigos. Al igual que en la primera parte, disponemos de tres naves para completar la misión y la posibilidad de conseguir una nueva nave cuando alcanzamos los 100.000 puntos. Nuestra nave está equipada al comenzar el juego con un simple disparo; a medida que eliminamos enemigos, éstos liberan unos bloques coloreados que nos permiten aumen-



tar nuestro armamento, así conseguimos desde mayor velocidad a misiles y dobles láseres, además de naves complementarias y barreras protectoras. Por si esto fuera poco, también podremos adquirir, destruyendo algunos obstáculos, otras ventajillas y armas especiales que utilizaremos progresivamente.

Un programa en la línea de su predecesor, que aunque puede resultar algo monótono, satisfará a los más fieles seguidores de Nemesis o a quienes todavía no conozcan un buen arcade de acción.

Cristina M. Fernández



GRYZOR

Ocean

Spectrum, Amstrad, Commodore

La Tierra ha sido invadida por los Burs del planeta Suna, estableciendo una plataforma destinada a congelar nuestro mundo antes de su total ocupación.

Nuestra misión consiste en destruir la fortaleza enemiga introduciéndonos en la selva hasta llegar a sus murallas. Una vez allí abrir una entrada y penetrar dentro de su complejo vital enfrentándonos a sus defensas en oscuros laberintos o subiendo por arriesgadas paredes, destruyendo todas las torres de



vigilancia así como el mayor número de enemigos que sea posible, además, con ello conseguiremos aumentar nuestro armamento y disponer de mayor efectividad en el ataque.

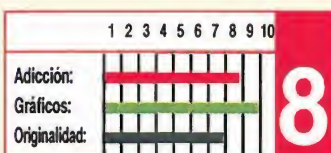
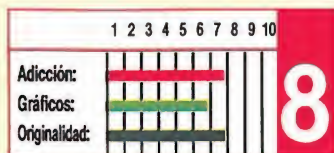
El juego se divide en cinco secciones diferentes, lo que le convierte en un juego muy adictivo y con variedad de escenarios. Estos son la jungla, el laberinto exterior, la gar-

ganta interior, el laberinto interior y la conquista final.

Gráficamente el juego está bastante logrado con gran cantidad de enemigos diferentes, paisajes y efectos sonoros que nos incitan a jugar una nueva partida cada vez que ésta termina.

En definitiva es una fiel adaptación de las máquinas recreativas por lo que no defraudará, en ninguna de sus versiones, a los grandes adictos a matar enemigos.

Pedro Pérez



BRAVESTARR

Go!

Spectrum, Amstrad, Commodore

Go! es una firma bastante nueva, pero que ha aparecido con gran fuerza, lanzando una enorme variedad de títulos al mercado. Bravestarr es uno de ellos. Cuenta con un argumento típico de malvados en un planeta sin ley y un héroe bueno y valeroso que tiene que salvar a los habitantes honrados y rescatar a su maestro Shamen, en manos de Tex Hex, esbirro del poderoso y tenebroso Stampede.

El argumento, como se ve, no aporta nada nuevo, pero ya se sabe que un juego puede ser muy bueno con un mal argumento y viceversa. Bra-



vestarr tampoco parece aportar nada nuevo en el juego, al menos al principio.

Se trata de un arcade que recuerda un poco al Hysteria, sólo que con peores gráficos. Sin embargo, al jugar un poco más las similitudes van desapareciendo, y se van encontrando los detalles originales. Se le ha dotado de un cierto aire de juego de estrategia. Podemos entrar en de-



terminados lugares y hablar con ciertas personas. De esta forma podemos obtener información, descubrir nuevas zonas que no se hallaban en el mapa, y algunas otras cosas.

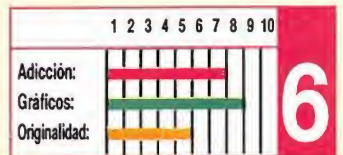
No es lo suficientemente complejo como para contentar a los amantes de las complicadas aventuras conversacionales u otros juegos de estrategia, pero le da un aire original al juego y lo hace más entretenido, ya que uno acaba cansándose de matar, matar y matar. Otro detalle ori-



ginal es el uso de una especie de silla de montar a reacción para trasladarnos de una zona del mapa a otra.

La música de la presentación es bastante buena, y los gráficos son bastante medios, aunque no tanto como para quitarle al juego su interés.

Pablo Ariza



RYGAR

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

Hace un par de números comentamos en esta misma sección la aparición de un programa de Elite llamado «Thundercats». Pues bien, si le añadís un nuevo argumento, cambiáis los gráficos y los reducís de tamaño el resultado que obtendréis es: «Rygar».

La verdad es que descono-



ceamos si el parecido entre estos dos programas es fruto de la casualidad, así como cuál fue creado antes (aunque «Thundercats» fue publicado antes) con exactitud, pero lo cierto es que el desarrollo del juego y muchos de sus detalles son idénticos o cuando menos sospechosamente parecidos.

Veamos algunas de sus similitudes. El objetivo del juego es recorrer 27 niveles dispuestos linealmente luchando contra todos los enemigos que aparezcan. Al final de cada nivel obtendremos un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eliminado, así como del tiempo que nos haya sobrado, igual que en «Thundercats». Si el tiempo se nos acaba aparecerá un gran enemigo que no puede ser eliminado



mas, pero vamos a dejar esto de lado y pasemos a analizar las características de «Rygar» aisladamente.

Los sonidos y los gráficos no son de gran calidad y el movimiento tampoco es todo lo perfecto que cabía esperar de un programa que pretende ser un arcade clásico. El argumento es corto y añade poco a la calidad del programa.

«Rygar» se queda, por tanto, en un arcade de mediana calidad en el que la principal virtud que se le puede encontrar es la adicción propia de este tipo de programas.

José Emilio Barbero



GRY ZOR

Konami®

AN ARCADE NIGHTMARE NOW FOR YOUR HOME-MICRO



ERBE
Software



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE

NÚÑEZ MORALES 11 28036 TELÉF (91) 314 16 04



DELEGACION CATALUÑA

C/ VILADOMAT 114 08015 BARCELONA TELÉF (93) 55 60

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES

C/ LA RAMBLA 3 07003 PALMA DE MALLORCA TELÉF (971) 41 69 00



DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

MONO RECORDS

AVDA. MIGUEL Y LOPEZ 17, 1.º A. 35007 LAS PALMAS TELÉF (906) 21 21 21

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

MUSICAL NORTE

C/ SARVEDIÁ 22 BARRIO S.º DE OLEÓN TELÉF (985) 21 21 21

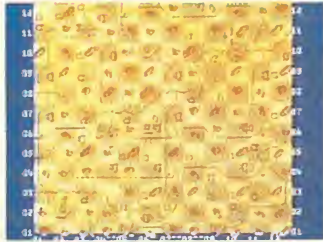
GUNSHIP

Microprose

Spectrum, Amstrad, Commodore

Aunque en torno a los simuladores de vuelo gira una leyenda negra que les ha impedido acercarse hasta el momento al gran público, también es verdad que cada vez es mayor el número de usuarios que deciden probar fortuna en este complejo arte.

Microprose nos presenta en esta ocasión un simulador de helicóptero, que cuenta de antemano con la garantía de haber sido editado por una compañía especializada en este tipo de programas y haber sido programado por el equipo que dio vida a «Silent Service».



Gunship nos sitúa a los mandos de un sofisticado helicóptero de combate. Tras superar una primera fase de entrenamiento nuestro obje-



tivo será especificado en pantalla.

Las misiones, pondrán en juego toda nuestra habilidad y nos obligarán a conocer las posibilidades y respuesta de nuestro aparato. Éstas se desarrollan en los lugares más dispares del globo, permitiéndonos de esta forma comprobar la efectividad de nuestro helicóptero en diferentes condiciones tanto meteorológicas como físicas.

Gunship es un simulador en toda regla, que se ajusta fielmente a la realidad, y lle-



va consigo además una elevada carga adictiva, por la velocidad con que se desarrollan los acontecimientos. Nunca es tarde para empezar y sin duda Gunship es una oportunidad de oro para quienes siempre rechazaron los simuladores.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

CHAMPIONSHIP WRESTLING

Epyx

Commodore

Decir que ha aparecido un nuevo simulador deportivo, no es ninguna novedad, como tampoco lo es que la artifice de este invento sea la popular compañía americana Epyx, pero sin embargo, estamos seguros que la noticia



interesará a un amplio grupo de «viciosos» del joystick.

Championship Wrestling es un programa de lucha libre, pero no es un programa más, porque mientras no se demuestre lo contrario es el programa por excelencia. Nos explicamos. En él encontramos dos niveles de juego, práctica para que podamos cogerle el tranquillo y competición, para demostrar de una vez por todas de lo que somos capaces. Nada original, pensaréis, pero paciencia. También encontramos ocho personajes diferentes con sus correspondientes especialidades, léase coger la cabeza entre los codos, pisotear al contrario, patada al estómago y un largo etcétera de «salvajadas» varias. Tampoco original pensarán los más incrédulos, pero aquí la acción empieza a animarse: si decidís medir vuestras fuerzas con un contrincante humano y abandonar de antemano la difícil batalla contra el ordenador, podréis



competir hasta un máximo de ocho jugadores, organizando estratégicamente vuestros propios campeonatos. Pero, sin duda muchos de vosotros estaréis pensando que aunque todos estos detalles sean importantes, si encima no aporta nada nuevo a lo que ya conocemos, ¿dónde radica la originalidad de Championship Wrestling?

Ésta la encontraremos en una, poco menos, que increíble variedad de movimientos. Combinando los movimien-

tos clásicos, es decir andar en las ocho direcciones, sin pulsar el fuego, con otros tantos movimientos que se consiguen manteniendo pulsado el botón de disparo, podremos derrotar a los contrincantes más habilidosos. Pero la originalidad se encuentra en esta segunda modalidad. Según nos situemos cerca o lejos de nuestro adversario, en el suelo o levantados, podremos conseguir nuevos movimientos hasta ahora inéditos como agarrar al contrincante, pisotearle o dar patadas de cuestionable legalidad, todo ello animado con gráficos muy conseguidos y un sonido ambiente casi, casi real.

Si habéis adoptado ya como propio el slogan «mente sana in corpore sano desde el sillón», este nuevo programa de lucha os permitirá una vez más llevar a la práctica lo que tenéis claro en la teoría.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

WEREWOLVES OF LONDON

Spectrum, Amstrad, Commodore
Ariola Soft

En la particular galería de monstruos que han animado la pantalla de nuestro ordenador, no podía faltar un personaje tan terrorífico y popular como el hombre lobo. Ahora Ariola Soft le ha brindado la posibilidad de debutar como estrella principal en este arcade lleno de detalles.

Siguiendo estrictamente la pauta que marca la leyenda nuestro protagonista cambia su fisonomía por las noches adoptando el papel del popular monstruo dispuesto a saciar su apetito con la sangre de los vagabundos que circulan por el «London la nuit».



Durante el día la apariencia humana de nuestro amable monstruito le permitirá camuflarse entre los ciudadanos para inspeccionar la ciudad y controlar los diferentes escenarios del juego. Sólo tendrá ligeros enfrentamientos con la policía, que acostumbrada a detener a todos los sospechosos, conducirá sus huesitos a la cárcel, para que haga un alarde de habilidad escapándose.

Tras superar los primeros contratiempos, su objetivo



será conseguir siete cruces parpadeantes que le indicarán que la víctima se encuentra cerca.

Werewolves es un arcade de habilidad, en el que la acción aumenta a medida que transcurren las horas del día y en el que además de la ha-



bilidad que se precisa en los arcades será imprescindible observar con detenimiento personajes y escenarios. Un divertido juego que hace justicia a uno de los personajes que más «terror» han causado en la pantalla grande.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

CARGADOR OUT RUN

AMSTRAD

```

10 REM Cargador del Outrun
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":lin=110:dir=44000:GOSUB 80:lin=740:dir=
40 CLS:INPUT"Tiempo infinito? ",a$:IF UP
PER(a$)<>"S"THEN POKE &A035,0:POKE &A03
6,0:POKE &A037,0
50 INPUT"Fase inicial? (1-15) ",a$:POKE &
A039,a
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 70:TAPE
70 FOR n=1 TO 1000:NEXT:CLS:MEMORY &7FFF
:LOAD"!",&8000:MODE 0:FOR n=0 TO 15:READ
a:INK n,a:NEXT:CALL &A000
80 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
90 READ con:c=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byt
e=VAL("&*MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:c=
c+byte:dir=dir+1:NEXT:lin=lin+10:IF con=
c THEN 80 ELSE PRINT"Error en la linea"j
lin=10:END
100 REM Primer bloque
110 DATA AF06F6ED79DD360000DD,1201
120 DATA 2010F0D100FE01067F3E,982
130 DATA 10ED793E54ED79D9E109,1537
140 DATA D010DF3020FDA724C006,1210
150 DATA F5ED78A9E68028F5067F,1547
160 DATA 3E10ED7972F4FD97D3C,1005
170 DATA E60F6FF620D917ED7937,1207
180 DATA C93D28FDA724C006F5ED,1438
190 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
200 DATA ED7972F4F1F3E2A173D,824

```

```

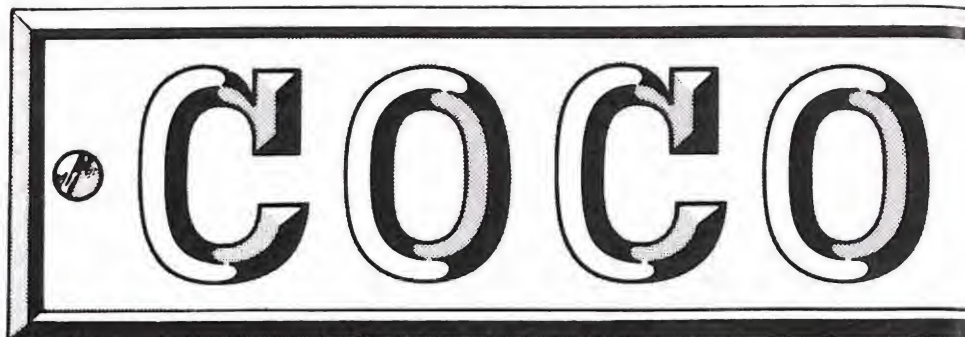
210 DATA ED7973C986F43E10ED79,1302
220 DATA D9E52E00D92111A8E506,1162
230 DATA F5ED78E6804FCD21A830,1493
240 DATA F021150410FE207CB520,959
250 DATA F93E0ACD21A830EA26C4,1243
260 DATA 3E1CCD21A830E13EDA0C,1237
270 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
280 DATA D33EDA8C38E4FD2157AA,1506
290 DATA FD6E0026C43E1CCD21A8,1093
300 DATA 30BE3ED70C30D02C20EF,1207
310 DATA 26703E1CCD21A830AD3E,929
320 DATA 1CCD21A830A67CFECD30,1279
330 DATA 0EFE9C38CFD023FD7DFE,1599
340 DATA 5B20CB18C53E0026002E,000
350 DATA 003E0010823E0CCD47A0,625
360 DATA D000003E0ECD47A0003E,998
370 DATA C5BCCB152600D2F5A83E,1508
380 DATA 1D0DC200A800AF0826C4,997
390 DATA 2E01FD2100AC3E071817,621
400 DATA 3EF9ADC648DD7700DD23,1353
410 DATA 1026C42E012E013E0418,445
420 DATA 023E0CCD47A00000003E,790
430 DATA 0ECD47A0003ED98CC815,1357
440 DATA 26C4D237A980AD007A03,1158
450 DATA 20CC3C0DA83EF9ADC648,1369
460 DATA D07700DD231B2E023E04,737
470 DATA 26B3CD06A9D0FD7E04B7,1579
480 DATA 285A6901007F000000FD,616
490 DATA 4E00FD4601DD210000DD,877
500 DATA 094D3E012E022683CD06,033
510 DATA A9D03E7F8D020033256AA,1104
520 DATA 2E023E002683CDD6A9D0,1131

```

```

530 DATA FD5E02FD560369010500,002
540 DATA F0894D708226C42E013E,983
550 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1029
560 DATA A9113CA905ED5879AAC3,1442
570 DATA 4BA83E6800010B63E0D,592
580 DATA CD47A83E10CD47A8003E,1236
590 DATA D88CC0152683D2D4A9C9,1640
600 DATA CD6A021000006FFC51E,1126
610 DATA 004B16FF06F5ED79E600,1310
620 DATA A928501C792FE6804F15,943
630 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
640 DATA 001132000632C51A0600,400
650 DATA 4F0913C110F6C17C872013,1034
660 DATA 11CD000632C51A06004F,714
670 DATA 0913C110F6C17C872013,1034
680 DATA A7ED42013200A7ED42D0,1207
690 DATA 0901CDFFA7ED42D03C32,1258
700 DATA 56AA90000C307A0001E,859
710 DATA 2A282200000000000000,1116
720 DATA *
730 REM Segundo bloque
740 DATA F32100401100A0010502,661
750 DATA ED88D0210040110001CD,954
760 DATA EA9F3210040115BA001,1022
770 DATA 0001ED002134A0010C00,672
780 DATA 1121BFED530AAED000C3,1350
790 DATA 85AAAF3253223E01320F,901
800 DATA 03C30001000000000000,199
810 DATA *
820 REM Tintas
830 DATA 14,0,6,3,15,9,20,10,26,2,1,16,
3,12,25,24

```

+ DE 1.000
TÍTULOS

EL UNIVERSO DE

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD	AMSTRAD	AMSTRAD	PC 1512 Y COMPATIBLES	COMMODORE 64-128
MULTIFACE TWO 16.500	GAME OVER 875	THUNDERCATS 875	ARKANOID 3.900	SALAMANDER 1.500
DISCOLOGY 6.000-D	GOODY 995	THEATRE IN EUROPE 1.200	ALEX HIGGINS BILLAR 2.300	SNAP DRAGON 875
DISCOLOGY 2 8.000-D	GOODY 1.995-D	THEATRE IN EUROPE 2.000-D	ACE 4.400	STAR WARS 1.200
ALBUM DE PLATINO 2.000	GOONIES 875	TWO ON TWO 880	BOULDER DASH 3.200	SUPER HANG-ON 1.200
EL LINGOTE 3.500	GUADALCANAL 880	TWO ON TWO 2.200-D	BOULDER DASH II 3.200	BATTLE FOR MIDWAY 1.200
720° 875	GUADALCANAL 2.200-D	TRIVIAL PURSUIT 3.400	BRUCE LEE 3.900	BATTLE FOR MIDWAY 2.000-D
ART STUDIO 5.500-D	GRAND PRIX 500 c.c. 995	TRIVIAL PURSUIT 4.300-D	CALIFORNIA GAMES 3.900	BATTLE OF BRITAIN 1.200
ASPHALT 1.900	GRAND PRIX 500 c.c. 2.200-D	TENNIS 3D 995	CONFLICT IN VIETNAM 5.200	BATTLE OF BRITAIN 2.000-D
ASPHALT 2.800-D	GHOSTS'N GOBLINS 875	TENNIS 3D 2.200-D	CRUSADE IN EUROPE 5.200	BARBARIAN 1.200
BATTLE FOR MIDWAY 1.200	GHOSTS'N GOBLINS 2.250-D	WORLD GAMES 875	CHECKMATE 3.500	CALIFORNIA GAMES 875
BATTLE FOR MIDWAY 2.000-D	GAME SET I MATCH 2.600	WONDER BOY 880	DON QUIJOTE 3.900	CAPITAN AMERICA 875
BATTLE OF BRITAIN 1.200	HIGH FRONTIER 880	WONDER BOY 2.200-D	DECISION IN DESERT 5.200	CONVOY RAIDER 875
BATTLE OF BRITAIN 2.000-D	HYDROFOOL 1.200	ZOMBI 1.000	DESTROYER 5.000	ENDURO RACER 880
BOB WINNER 2.500-D	HYDROFOOL 2.750-D	3D GRAN PRIX 2.000	EPYX ON PC 3.900	FIFTH QUADRANT 875
BRIDE OF FRANKENSTEIN. 875	INDIANA JONES 875	3D GRAN PRIX 2.800-D	FLIGHT SIMULATOR 10.000	FIRE TRAP 880
BARBARIAN 1.200	INFILTRATOR 2 875	6 PAK VOL. 1 1.750	F 15 STRIKE EAGLE 4.500	FALKLANDS 82 1.200
BARBARIAN/STIFFLIP 2.250-D	IKARI WARRIORS 1.200	6 PAK VOL. 1 2.750-D	FIVE A SIDE 2.300	FREDDY HARDEST 875
BILLY BARRIOBAJERO 2.200-D	JACK THE NIPPER 2 875	6 PAK VOL. 2 1.750-D	GREAT SCAPE 3.900	GAUNTLET 2 875
BILLY BARRIOBAJERO 995	KNIGHTMARE 880	6 PAK VOL. 2 2.750-D	INFILTRATOR 3.900	GAME OVER 875
CALIFORNIA GAMES 875	JACKAL 875		KARATEKA 4.200	GUNBOAT 875
CORRECAMINOS 875	LAST MISSION 1.900-D	PCW 8256-8512	LIVINGSTONE SUPONGO 4.400	IMPLOSION 875
CORRECAMINOS/	LIVINGSTONE SUPONGO 995		LAST MISSION 4.400	INDIANA JONES 875
SOLOMON 2.250-D	MAD BALLS 875	MATCH DAY II 3.500	GOODY 4.400	INTERNATIONAL
CYRUS II CHESS 1.900	MATCH DAY 2 875	ACE 4.200	MUSIC STUDIO 5.800	KARATE + 880
CYRUS II CHESS 2.800-D	MEGACORP 875	BATMAN 3.000	MEAN 18 GOLF 4.500	IWO JIMA 1.200
CAPITAN AMERICA 875	NEMESIS 1.500	BOUNDER 3.800	MACADAM BUMPER 5.200	JACK THE NIPPER 2 875
COLOSSUS CHESS 4 3.600-D	OUTRUN 1.200	COLOSSUS CHESS 4 4.200	PHANTIS 3.900	MATCH DAY 2 875
COBRA 875	PHANTIS 875	CYRUS II CHESS 3.200	PROHIBITION 5.000	OUTRUN 1.200
COBRA 2.000-D	PSYCHO SOLDIER 875	3D CLOCK CHESS 3.400	PROGOLF 2.300	OKINAWA 1.200
COMMANDO 875	PROHIBITION 1.200	CLASSIC COLLECTION 3.800	PITSTOP II 4.500	OKINAWA 2.000
COMMANDO 2.250-D	PROHIBITION 2.750-D	DICTIONARY (3	SAM FOX STRIP POKER 4.500	PLATOON 875
DESPERADO 875	PAPERBOY 1.200	JUEGOS) 4.200	STAR GLIDER 5.200	RAMPAGE 880
DON QUIJOTE 875	PHANTON CLUB 875	FAIRLIGHT 2 3.500	SOLO FLIGHT 4.400	RENEGADE 875
DON QUIJOTE/	RENEGADE 875	FOURTH PROTOCOL 4.200	SUMMER GAMES II 4.500	SUPER SPRINT 880
MEGACORP 2.250-D	RENEGADE/WIZBALL 2.250-D	HEAD OVER HEELS 3.200	SUB BATTLE 5.500	SILENT SERVICE 1.200
DINAMIC DISC PAK 2.750-D	RAMPAGE 880	LEADER BOARD 3.200	SILENT SERVICE 5.000	TRANTOR 875
EL CID 875	RIGAR 875	ORPHEE 4.200	TIGERS IN THE SNOW 5.400	TWO ON TWO 880
EXOLON 875	SAMURAI T. THING B.B. 2.250-D	PSI TRADING CO. 4.200	TWO ON TWO (BASKET) 5.000	THE LAST NINJA 1.200
EXOLON/ZYNAPS 2.250-D	SENTINEL 875	PAK ALLIGATA (2	TOP GUN 3.900	TAI PAN 875
ELITE 3.400	STAR GLIDER 3.000	JUEGOS) 3.800	ULTIMA III 5.400	THEATRE IN EUROPE 1.200
EPYX ON AMSTRAD 3.750-D	SUPER SPRINT 880	STRIKE FORCE HARRIER 4.200	URIDIUM 4.200	THEATRE IN EUROPE 2.000-D
ENDURO RACER 880	SUPER SPRINT 2.200-D	STAR GLIDER 5.200	WORLD SERIES	WATERPOLO 875
ENDURO RACER 2.200-D	STREET BASKETBALL 875	SNOOKER BILLAR 4.200	BASEBALL 4.200	WORLD GAMES 875
FREDDY HARDEST 875	SALAMANDER 1.500-D	S. BELLE/AIR CONTROL 3.200	WINTER GAMES 4.500	WONDER BOY 880
FREDDY HARDEST/	SUPER HANG-ON 880	TOMAHAWK 4.200	WORLD GAMES 4.500	TANK 875
PHANTIS 2.250-D	TAI PAN 875	TAU CETI 4.200	JOYSTICK POWER PLAY	MEGACORP 875
F. MARTIN BASKET 875	TAI PAN 2.250-D	TOP SECRET 4.200	PAC 1512 12.000	YOGI BEAR 875
F. MARTIN BASKET 2.250-D	TRANTOR 875	JOYSTICK + INTERFACE	JOYSTICK JOYBOT PC	X-15 880
FIFTH QUADRANT 875	TRIO 875	+ SIMULADOR 7.900	1512 9.800	6 PAK VOL. 1 1.750
GAUNTLET 2 875	TRAPDOOR 2 875			6 PAK VOL. 2 1.750

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL.

TÍTULOS:

CPC ☐

PCW ☐

PC ☐

SPE ☐

64 ☐

ATARI ST ☐

MSX ☐

PRECIO:

GASTOS DE ENVÍO

200

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA)

☐ CONTRA REEMBOLSO

TOTAL:

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Army Moves

SPECTRUM

POKE 57367,195. En la primera fase no te caes por el puente.

Carlos Luis Pena (Sevilla)



Renegade

AMSTRAD

Si nos ponemos al lado de una altura, por ejemplo en la primera fase a la derecha del todo, y encerramos a algún enemigo, sólo le tendremos que dar un golpe y caerá. Los pokes son:
POKE &5062,&dd:POKE &506B,&49:POKE &5068,&55

Daniel Villa (Sevilla)



Starbyte

SPECTRUM

POKE 48900,201. Elimina el efecto inicial.
48420,201. Elimina el efecto final.
48761,201. Elimina el efecto de música.
50128,n:n = número de vidas.
El inicio del programa es 48470.

Francisco Vinuesa Pérez (Valencia)

De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

POKERAREZAS

Game Over

SPECTRUM

POKE 32342,0. Al retroceder una pantalla en la primera parte del juego apareces en la misma pero al final.

Roberto Arriola (Madrid)

Ghosts'n Goblins SPECTRUM

POKES 27472,201. Chico invisible.
 25700,201. No sale ningún objeto móvil.
 Sólo zombis.
 26185,201. Para no quedarse en calzones.
 25346,201. Salen duendes en la 1.ª fase.
 25400,201. El diablo sale doble.
 27049,201. Dispara a un lado un arma y al otro la otra.
 34583,201. Coge el arma automáticamente.
 39413,201. Las plantas no disparan.

Francisco Vinillies Pérez (Valencia)

Nebulus

COMMODORE

POKE \$93BA,\$26. Si nos chocamos con un enemigo en la primera fila de escalones «caeremos» a la parte de arriba. Si añadimos POKE \$9395,\$A9, al caer a causa de un enemigo «caeremos» arriba, por el final de la torre, estemos en la fila que estemos.

Javier Sánchez



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

estilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".
 Dirigido por Antonio Rua.
 Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



MISSION

Loriciels

Loriciels ha aplicado en este nuevo programa, la fórmula del arcade tradicional añadiendo unas pequeñas gotas coloristas que le distinguen de otros títulos aparecidos con la misma temática.

Nuestra misión a grandes rasgos consiste en eliminar a un agente del terrible Malox, que se ha apoderado de la fórmula de la bomba megatrón con la intención de venderla a una potencia hostil. Para enfrentarnos a tan osado objetivo disponemos de un original casco láser con el que podremos matar a algunos de nuestros enemigos y superar otros tantos obstáculos. Sin embargo, aunque la efectividad del casco es ilimitada, para poder completar

con éxito la misión deberemos servirnos de otros objetos que encontraremos repartidos en las más de 80 pantallas de que consta el juego.

Gráficamente Mission no es un programa espectacular, sin embargo, los efectos sonoros están muy conseguidos, destacando especialmente la presentación. Gracias a la variedad de enemigos y obstáculos que encontraremos en nuestro recorrido intentar completar con éxito la aventura puede exigir de nosotros un gran derroche de habilidad y precisión como en los mejores arcades de la historia del software. Con él podremos pasar un buen rato, mientras nos deleitamos con una banda sonora, casi, casi de película.

MGT

Loriciels

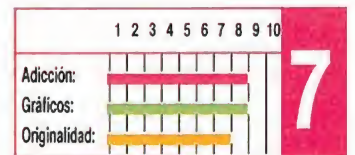
La mayoría de los programas de la compañía francesa Loriciels tiene un estilo propio que les unifica entre sí. Este es el caso de MGT, gráficos no demasiado espectaculares, pero efectivos, y un sonido muy cuidado que roza la perfección.

Nuestro objetivo es guiar un sofisticado tanque a través de una estructura laberíntica que conforma un mundo de hielo. Controlar a nuestro tanque al principio puede de ser algo costoso, pero con algo de práctica este pequeño contratiempo queda solventado y podemos dedicarnos a practicar el complicado arte de eliminar enemigos y superar obstáculos. Para ello disponemos de un láser que nos librará de algunos enemigos y nos permitirá abrirnos paso a través de algunos obstáculos, y de un surtidor de aire que eleva a nuestro tanque para que supere los bloques de hielo que por su altura y espesor no pueden ser destruidos.



Una de las características más espectaculares del juego es la digitalización de la voz humana que encontramos en la pantalla de presentación, así como la digitalización de la risa que sirve para indicarnos que hemos fracasado en nuestra misión.

MGT puede proporcionarnos largas horas de diversión si estamos dispuestos a recorrer el complejo laberinto que ambienta este sensacional arcade.



CYRUS II CHESS

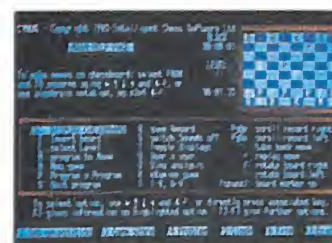
Microbyte

Cyrus II Chess es, sin duda, el mejor programa de ajedrez que hemos visto para PC. Incluye variadas opciones, pero la que más llamará la atención a los expertos es la posibilidad de jugar contra el ordenador en dieciséis niveles de dificultad.

Los gráficos por añadidura están muy conseguidos sobre todo por el realismo alcanzado en la perspectiva en tres dimensiones y en el movimiento de las piezas por el tablero. De todos modos si algún jugador prefiere desarrollar sus conocimientos de la forma tradicional puede se-

leccionar la opción de dos dimensiones con un tablero plano.

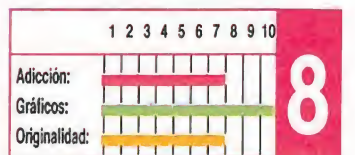
En general la respuesta del ordenador es rápida en casi todos los niveles, aunque lógicamente en los niveles más altos al aumentar la dificultad la espera puede ser un poco tediosa. Cyrus II nos permite analizar las jugadas,



cambiar de piezas en cualquier momento de la partida, repetir jugadas, pedir ayuda si nos encontramos algo desistados y grabar en disquete la partida entre otras características constantes en otros juegos de ajedrez. Por todo ello los expertos van a encontrar un buen compañero que además de tener una

gran biblioteca de aperturas y de jugadas tipo, aumenta considerablemente la dificultad a partir del nivel doce.

Cyrus II, como habréis deducido es un buen ajedrez con detalles muy cuidados y con una esmerada presentación. Una gran capacidad de juego en un programa que a pesar del inconveniente a priori de haber sido programado en 1985, todavía no ha encontrado aún un competidor de su talla.



ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

GALACTIC GAMES



RAMPAGE



Disponibles en:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

SIGUE A RAMPAGE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER.
ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN
MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

PROEIN
SOFT LINE
EXCLUSIVOS DE OTRA GALAXIA

SEPTIEMBRE



LUCASFILM GAMES PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR
ZX SPECTRUM
48K and 128K

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO,

CASSETTE : 1.199
DISCO
AMSTRAD : 2.995

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC, C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels (91) 276 22 08/09

LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

Si sumamos el ingenio de un buen guión, la calidad de unos gráficos bien cuidados, y le agregamos un poquitín de «salero», seguro que resultará un juego excelente. En esta ocasión el equipo de Opera Soft ha preparado un cocktail que sin duda alguna contiene estos elementos y alguno más.

Un tal David Livingstone allá por los años 50 se fue a África repetidas veces, hasta que un buen día no regresó. Todo el círculo de exploradores se preocupó de buscarlo sin cesar, pero sólo uno logró dar con su paradero... ¿tal vez tú?

En una intrincada selva, en donde tras su esplendorosa flora se ocultan los animales más fieros (algunos menos), cada senda ha sido trazada por el paso esporádico de los lugareños y por los frecuentes desplazamientos de la abundante fauna del lugar. Allí te enfrentarás a multitud



de situaciones que deberás resolver con las pocas armas de que dispones, a saber: una espada, un boomerang, una pértiga y un zurrón repleto de viejas granadas de mano. Son pocas, pero muy efectivas si se utilizan en el mo-

mento oportuno, aunque en algunas ocasiones unos instantes de duda pueden contribuir a que recibamos un «cocazo», o cosas peores.

Pero defenderse, no es suficiente, cada paso adelante supone un nuevo reto al ingenio del osado aventurero que por si fuera poco ha de tener un gran sentido de la orientación para hallar el camino correcto que conduce al recóndito lugar en donde supuestamente se halla el famoso explorador.

Hay que tener mucho cuidado, de lo contrario, podríamos ver en un futuro un vídeo-juego con tu nombre como título... supongo.



SUPER CYCLE

Epyx

Nada más excitante que una carrera contrareloj, y más si ésta la debemos realizar a la grupa de una impresionante moto de competición.

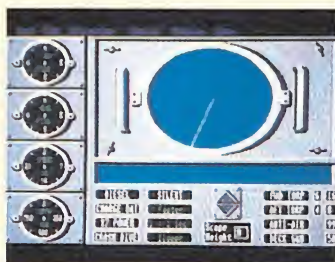
Sus características, 1.000 cc de cilindrada, con una caja de cambios de tres velocidades, que le permite alcanzar nada menos que una velocidad superior a los 200 km/h. No estaría completo el equipo sin la indumentaria que corresponde a un piloto de tus cualidades, entonces manos a la obra, pinta el carenado con tus colores, preferidos, diseña tu ropa y adopta para ella los colores más vistosos y disponte a triunfar.

Ahora si estás preparado, las motos en posición de partida, los nervios a flor de piel,

SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx

Sub battle Simulator no es sólo un simulador de submarino como fácilmente se podría deducir de su título. Es un programa dotado de una gran versatilidad de juego, tanto de emulación como de estrategia. Básicamente se puede acceder a tres tipos de misiones, la primera lógicamente corresponde a prácticas, necesarias para iniciarse en las artes de navegación, defensa y ataque, con tres niveles de dificultad. Con las otras dos se puede seleccionar el tipo de misión a realizar, desde una sencilla, de la que recibimos secreta información, hasta la más compleja, en la que participamos en una de las 60 batallas navales que marcaron un hito en la última Guerra Mundial.



La calidad, apariencia y utilización del cuadro de mandos raya en la realidad, dispone de control de motores diesel o eléctrico, radar, sonar, periscopio, indicadores de situación, profundidad, velocidad y planos de navegación, que cubren el teatro de operaciones de los principales Océanos (Atlántico y Pacífico), en los que se incluye una opción de «zoom» para mayor precisión de detalles.



El sistema defensivo, es la función del navío seleccionado. Podemos utilizar torpedos, cañones y antiaéreos de cubierta con sus municiones correspondientes.

No nos podemos olvidar de las comunicaciones, tanto con el exterior como con cada sala del navío donde los maquinistas, artilleros, radio, etc. realizan las tareas encomendadas por su capitán.

Tras efectuar la selección de nacionalidad, se ofrecen

varias posibilidades, en el bando alemán, se puede operar con submarinos tipo II-D, VII-C o XXI y realizar hasta 36 distintas incursiones contra convoys americanos.

Eligiendo nacionalidad norteamericana los submarinos disponibles serán tipo S o GATO y su campo de operaciones tendrá lugar en aguas del Pacífico, dónde la marina japonesa desarrolló su despliegue naval.

Un juego que sin duda hará las delicias de los adeptos a los War-Games.





una última mirada a tus competidores y mientras tus sentidos se concentran en la señal de salida, tus dedos acarician los mandos prestos a



poner el vehículo en marcha. ¡GO!, grita el juez dando el banderazo de salida, al cual responde el rugido de las máquinas toda vez que se lanzan a la carrera. Los primeros momentos son importantes, de reojo pero con atención observas el cuentarrevoluciones, el motor alcanza su mejor régimen hay que cambiar de velocidad, ¡CLIC!, ya está, ahora la táctica de carrera, cuidado hay pilotos un tanto suicidas, ojo, todos quieren efectuar el mejor trazado en las curvas. Hay que anticiparse, saber ceder a veces es tan importante como saber adelantar.

Definitivamente, el mundo de la competición es emocionante, aunque, como en esta ocasión se realice en un circuito de las dimensiones de un monitor de TV.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

STAR WARS

Domark

Todos recordamos con emoción el desenlace del film *La Guerra de las Galaxias*, cuando Luke Skywalker decide destruir a la Estrella de la Muerte, utilizando para ello el único tipo de navío capaz de «colarse» en sus proximidades y alcanzar su único punto débil, la salida de gases de la descomunal nave de guerra.

Bajo este argumento se desarrolla también la acción del programa. En primer lugar debes burlar o destruir las sucesivas oleadas de cazas del Imperio que tratarán de evitar por todos los medios la aproximación de tu Ala X, tarea nada sencilla pues sus pilo-



tos han sido duramente entrenados.

Acercarse a la superficie de la gran nave, significa entrar en el campo de acción de sus defensas. Torres de observación provistas de múltiples rayos láser controlados por computadora, convierten a la nave en una eficaz red de destrucción; tan sólo un hábil piloto podrá sortear sus disparos y completar con éxito la misión.

Ya en las estrechas y laberínticas trincheras hay que buscar el camino que conduce al éxito. Mientras, de la mejor forma posible, maniobras para repeler los sucesivos ataques de los sistemas de defensa que poco a poco tratarán de rebajar tu campo de fuerza.

La alocada carrera debe continuar hasta alcanzar el objetivo final. Cuando éste aparezca ante tus ojos debes realizar tu última pirueta haciendo blanco con tu misil...

Excitante de principio a fin y con una gran rapidez de acción, que poco a poco te integran en esta emocionante batalla sin tregua.

Y después de recorrer el interior de la mina plagada de peligros, continuar sobre una vagoneta que se desliza sobre frágiles raíles para poder llegar al Maldito Templo donde se rinde culto a la Diosa Kali. Allí está la Gema. La Gema... y más problemas pues ahora hay que salir y para ello tan sólo un camino, un maravilloso puente de cuerda que pende de un no menos maravilloso precipicio. En cada fase del juego se ofrece una aventura distinta, unas veces habrá que usar la violencia, en otras la habilidad, pero en todas... tu ingenio, te hará falta.



dianes no es tarea difícil si se obra con astucia y habilidad con el látigo, pero... ¿Y los maleficios del sacerdote? ¿Y de los vampiros que...?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

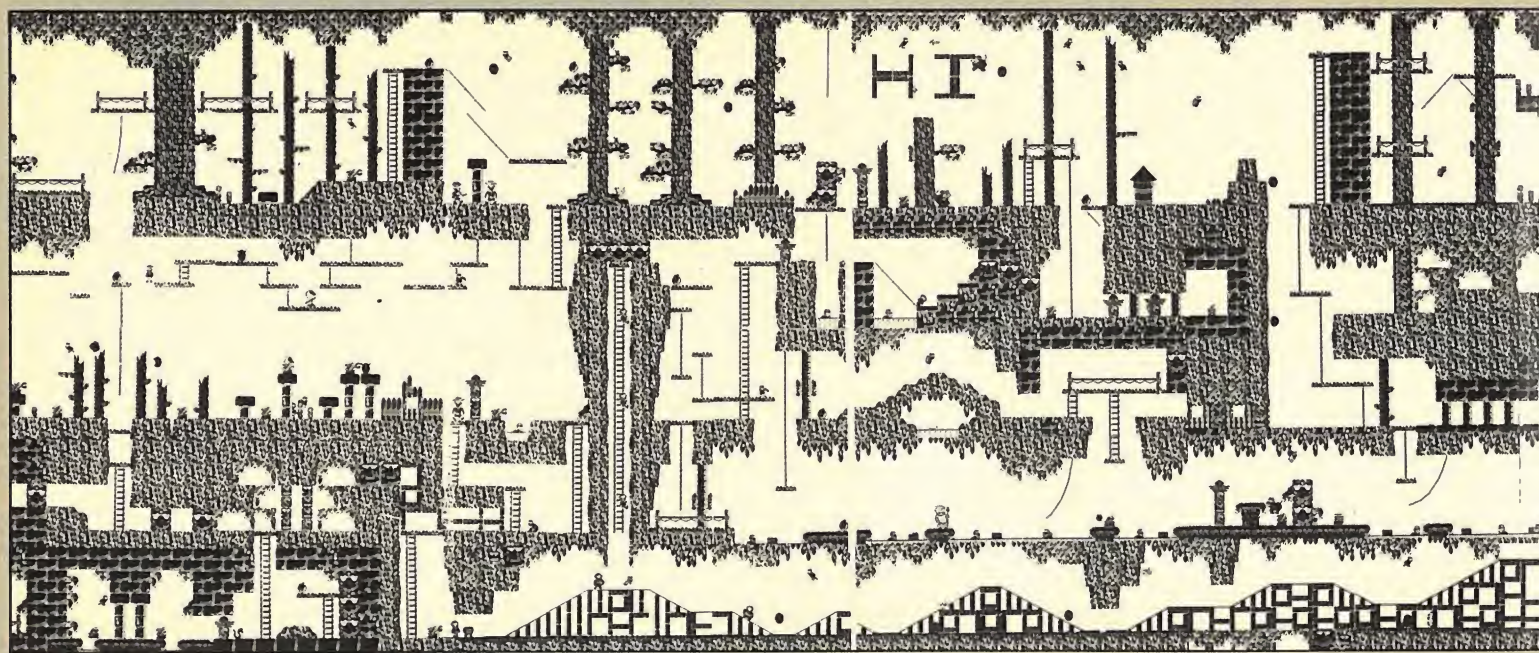
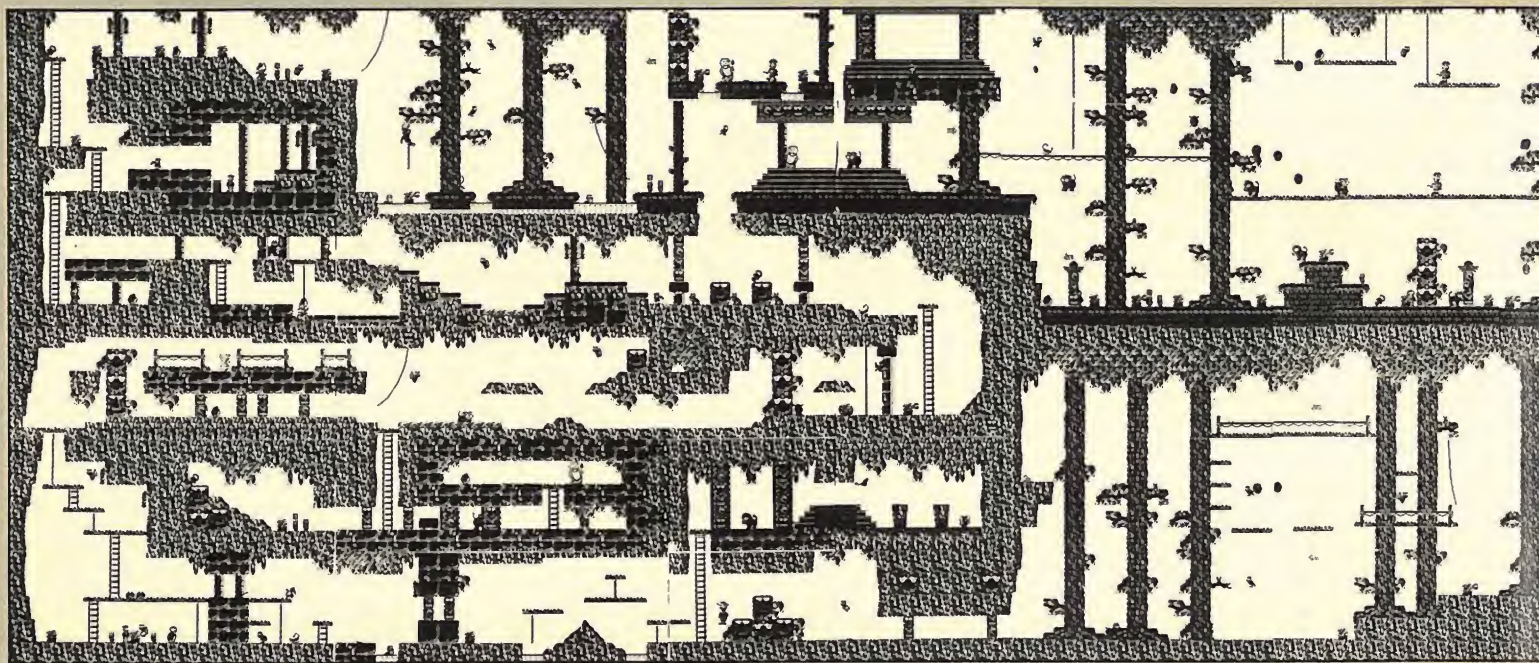
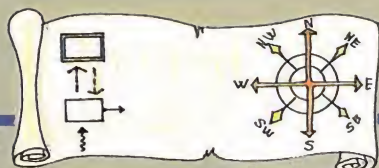
INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

U.S. Gold

Si nuestro valiente héroe, supo sobrellevar hasta sus últimas consecuencias la responsabilidad que «voluntariamente» aceptó ante los habitantes de Mayapor, también tú podrás emular su extraordinaria aventura.

Ocultos tras los pasadizos del Palacio de Pankot, extrañas galerías conducen a las entrañas de la tierra, donde cientos de indefensas criaturas trabajan hasta la extenuación bajo la brutal tutela de los Thugees para mayor «gloria» y riqueza del Sumo Sacerdote Mola Ram.

Liberar a los niños, evitando o eliminando a sus guar-



S Posibles salidas

C Coco

D Dinamita

3 Gusano

5 Piña

T Templo

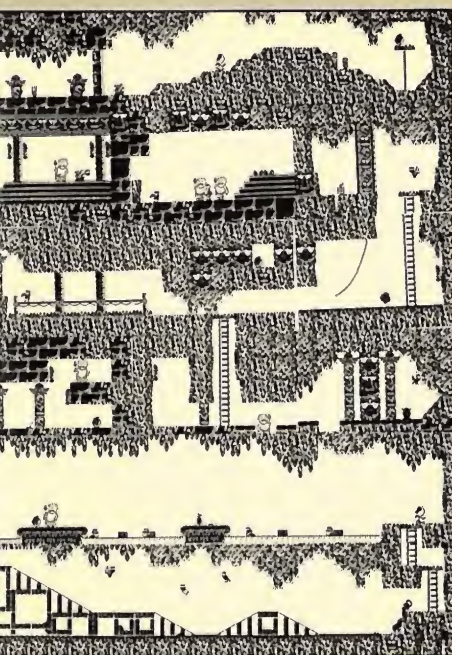
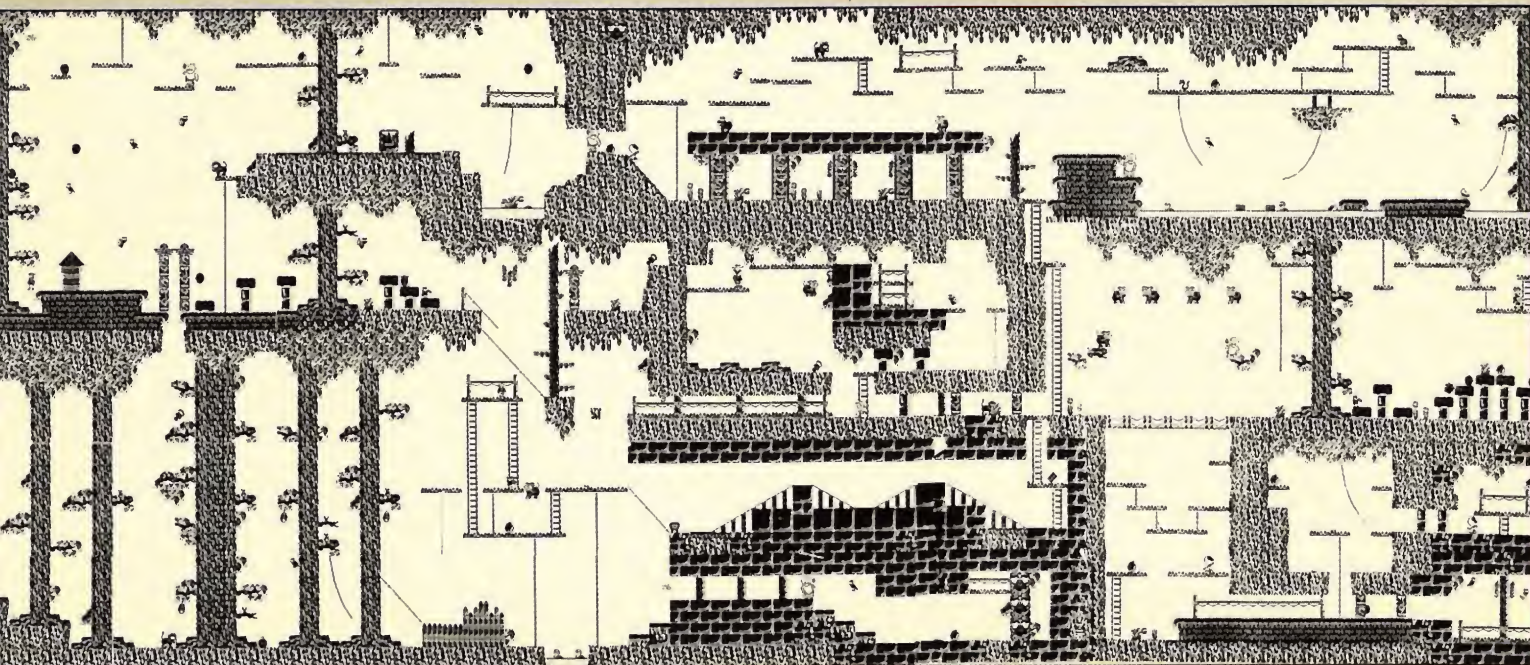
V Vida extra

E Escudo

4 Tarro de miel

6 Cebolla

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
0	v	S				S		C					C				C					C		C								C	
32		8	3				E						1	C											9	4	2				T	D	
64	C				6		C						v							C	E		C		v	5		D		C			
96					E																												
128						9	10									7																	
160																	5	C								3		4		5			v



- 7 Chocolate
- 8 Grasa
- 9 Ratón
- 10 Cuerda
- 1 Negro que se ahoga
- 2 Pañal

Amarillo localización de los objetos.
Verde lugar donde utilizarlos
(5 y 7 no tienen lugar fijo).

JACK II

THE NIPPER

Pedro José Rodríguez Larrañaga

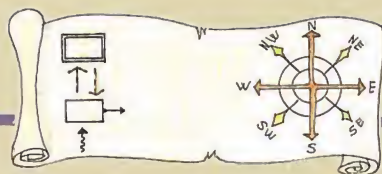
Todo es calma y silencio en la calurosa jungla tropical. Bajo el sol ardiente la vida en la selva transcurre apacible y serena. Pero, de repente, el rugido del motor de un avión, seguido de un espantoso alarido, viene a romper la tranquilidad del ambiente. Pronto, la noticia corre de boca en boca por todos los habitantes de la jungla: ¡Jack ha llegado!

Las cosas han cambiado mucho desde la primera parte del juego que ahora comentamos. Como seguramente recordaréis, Jack decidió, en su momento, ganarse a pulso el título del niño más travieso de su pueblo y, para ello, cometió una serie de gamberradas que le permitieron conseguir su actual y merecida reputación. Pero las víctimas de sus gamberradas denunciaron a la policía las agresiones y daños sufridos, y tras un breve proceso (las pruebas en su contra eran realmente concluyentes), Jack fue condenado a ser deportado a Australia en compañía de su padre.

Pero Jack no está dispuesto, en absoluto, a aburrirse el resto de su

vida rodeado de canguros y en mitad del viaje, mientras el avión sobrevuela la jungla africana, se arroja del avión utilizando su pijama como paracaídas ante el asombro de las azafatas. El padre de Jack no se lo piensa dos veces y se lanza detrás de su angelito. Mucho nos tememos que la jungla no volverá a ser lo que era.

El objetivo del juego, al igual que en su primera parte, es intentar ser lo más travieso posible y conseguir que el marcador de travesuras (naughtyometer) alcance su valor máximo. Para ello, tendrás que utilizar adecuadamente los objetos que encontrarás en la jungla tropical para realizar 10 travesuras, cada una de las cuales incrementará el citado

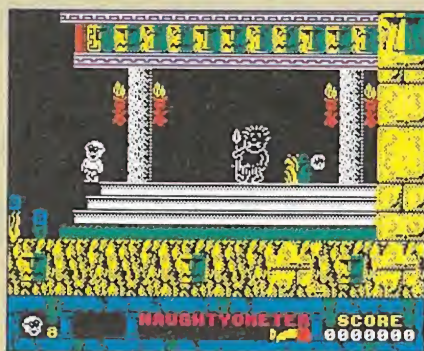


marcador. Cuando hayas realizado las 10 gamberradas, las puertas del templo (pantalla número 62) que habían permanecido cerradas hasta entonces, se abrirán automáticamente. Cuando Jack entre en el templo aparecerá un mensaje de felicitación que supondrá el final de la aventura y tu aclamación como el más grande de los gamberros.

Jack dispone de ocho vidas y dos bolsillos. En el bolsillo de la derecha puede recoger uno de los tres tipos de armas que encontrará en su camino: cocos, dinamita y escudo. Los cocos son el arma principal del juego y ayudarán a Jack a destruir los molestos habitantes de la selva: se lanzan parabólicamente y desaparecen a medida que los usas, si bien, por suerte, son realmente numerosos. Solamente existen dos cartuchos de dinamita y su utilidad será explicada más adelante. Finalmente, el escudo proporciona inmunidad momentánea a los ataques, aunque por desgracia se gaste rápidamente.

El bolsillo izquierdo sirve para almacenar los objetos que te ayudarán en tus gamberradas, de modo que ambos bolsillos permanecen perfectamente independientes y nunca podrás transportar a la vez ni dos armas ni dos objetos. Hay ocho objetos en el juego, todos con su utilidad particular, si bien el gusano aparece duplicado. Explicaremos detalladamente su localización y empleo más adelante. Puedes recoger vidas extra representadas por unos chupetes.

El mapa del juego consta de 192 pantallas dispuestas en una matriz rectangular de 32 pantallas de ancho por seis de alto. A lo largo de sus fas-



cinantes decorados y escenarios atravesarás zonas de grandes árboles en las que podrás utilizar las lianas para saltar de un árbol a otro, troncos que se deslizan por el río y te permiten cruzarlo, fastuosos templos indígenas e incluso minas subterráneas surcadas de raíles con sus correspondientes vagonetas.

Cómo ser un verdadero gamberro

Os indicamos, a continuación, las tareas a realizar para conseguir que el indicador de travesuras alcance su nivel máximo. Únicamente tener en cuenta que el orden de las travesuras es totalmente indistinto y que de ellas solamente ocho exigen la utilización de un determinado objeto. Una vez realizadas, dirigiros al templo subiendo por la escalera de la pantalla 27 y bajando por los árboles en la 28, entrando al templo desde la pantalla 61. Nunca lleguéis al templo sin haber completado las 10 misiones, pues de lo contrario sería imposible volver a subir.

— **Primera gamberrada.** Coger el bote de grasa de la pantalla 33 y, tras saltar por los árboles, dejarlos caer sobre la rama que se encuentra so-

bre la cabeza de Tarzán (pantalla 34), el cual se encuentra suspendido de una cuerda. Arrojando la grasa sobre Tarzán (pulsando simultáneamente abajo y fuego) éste resbalará de la cuerda y caerá al agua.

— **Segunda gamberrada.** Coger el ratón de la pantalla 133. Casi todos sabréis que los elefantes tienen un horrible pánico a los ratones, así que solamente nos queda encontrar el elefante adecuado. En la pantalla 56 podréis observar un pequeño elefante blanco, el único inmóvil de todos los elefantes del juego. Soltando el ratón a su lado, conseguiremos que el paquidermo asustado se suba a la rama del árbol y comience a dar saltos de terror.

— **Tercera gamberrada.** Coge un gusano, teniendo en cuenta que existen dos gusanos exactamente iguales en las pantallas 153 y 179. El gusano sirve para destruir el puente de la pantalla 112, permitiendo de esta manera el acceso a nuevas pantallas inferiores.

— **Cuarta gamberrada.** Coge el tarro de miel de la pantalla 155 y dirígete a la pantalla 89, donde deberás arrojar su contenido en el interior de la cabaña. Aunque en principio no ocurra nada, si esperas unos segundos observarás a cuatro negros salir corriendo de la cabaña y arrojarse al agujero del suelo, momento en el que se incrementará el marcador de travesuras.

— **Quinta gamberrada.** Con la simple ayuda de los cocos destruye el panal de abejas que se encuentra en la pantalla 58, escapando rápidamente para evitar el ataque de las abejas enfurecidas.

— **Sexta gamberrada.** En la pan-

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=27 TO 323: READ A: POKET, A: S=S+A: NEXT
22 IF S<>5065 THEN PRINT "ERROR EN DATAS...": STOP
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)"; V$: IF V$="N" THEN POKE 301, 44
40 INPUT "INMUNE A BICHOS (S/N)"; B$: IF B$="N" THEN POKE 304, 44
50 INPUT "INMUNE A GOLPES (S/N)"; G$: IF G$="N" THEN POKE 307, 44
60 INPUT "INMUNE A CAIDAS (S/N)"; C$: IF C$="N" THEN POKE 312, 44
70 INPUT "INMUNE AL AGUA (S/N)"; A$: IF A$="N" THEN POKE 315, 44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT": WAIT 653, 1
90 POKE 816, 16: POKE 817, 1: POKE 2050, 0: LOAD
100 DATA 32, 165, 244, 162, 30, 160, 1, 142, 134, 9, 140, 135, 9, 96, 162, 43, 160, 1, 142
110 DATA 114, 6, 140, 115, 6, 76, 0, 6, 169, 44, 141, 170, 199, 141, 28, 130, 141, 16, 130
120 DATA 162, 96, 142, 48, 151, 141, 13, 130, 76, 16, 128, 70, 86, 67
```

```
VIDAS INFINITAS
POKE 51114, 44
INMUNE A BICHOS
POKE 33308, 44
INMUNE A GOLPES
POKE 33296, 44
ILESO EN CAIDAS
POKE 38704, 96
INMUNE AL SUELO
POKE 33293, 44
ARRANQUE
SYS 32784
```


talla 44 tendrás que poner en juego toda tu habilidad para conseguir que el guardián que custodia la salida derecha de la pantalla se ahogue en el río. Ten en cuenta que no vale dispararle y que para que comience a caminar hacia el río, debes acercarte bastante a él y escapar de nuevo hacia la izquierda antes de que te atrape.

— **Séptima gamberrada.** Recoge la piña de la pantalla 160 y un cartucho de dinamita (hay dos, en las pantallas 63 y 91). Dirígete a una pantalla en la que haya un tornado (hay varias, una de las posibles es la número 89) y observa que el tornado es, en realidad, un gran lobo que cambia su apariencia periódicamente. Con la ayuda de la piña y la dinamita podrás destruir el tornado cuando éste se encuentre bastante cerca de Jack.

— **Octava gamberrada.** Coge la cuerda de la pantalla 134, si bien para llegar a ella tendrás que realizar un peligroso recorrido entre las copas de los árboles y los puentes de madera. Con la cuerda en tu poder, dirígete a la pantalla 167 y, una vez subido al árbol, colócate en la rama a la derecha del mismo. Cuando el guerrero se coloque justamente debajo de la rama, lanza la cuerda y conseguirás que el negro quede atado de la rama colgado de los pies.

— **Novena gamberrada.** Coge la tableta de chocolate (pantalla 143) y dirígete a cualquier pantalla que tenga río, troncos flotantes y hombres nadando en el río (hay muchas que corresponden a esta descripción, co-

mo puede ser la número 157). Subido a un tronco, activa el objeto cuando el hombre pase a tu lado, con lo que conseguirás que se convierta en mono.

— **Décima gamberrada.** Coge la cebolla de la pantalla 170 y dirígete a la pantalla 68. Actívala y observarás sorprendido que las tres hienas de la pantalla, famosas por su estúpida risa, se ponen a llorar (todo un espectáculo).

Cargador de Spectrum y Amstrad

Con el cargador que os ofrecemos, terminar el juego será tarea fácil, sin

que por ello se pierda el interés y la adicción. Los usuarios de Spectrum deberán teclear, en primer lugar, el bloque en Basic y, a continuación, el bloque en Código Máquina indicando como comienzo 40000 y 93 como número de bytes. Los usuarios de Amstrad CPC tienen un único cargador en Basic que se encarga de realizar los pokes pertinentes. En ambos sistemas, los pokes son los mismos: vidas infinitas, número de vidas, cocos infinitos, inmune a los enemigos, pantalla inicial y ver el final del juego. Únicamente indicar que la opción de inmunidad no defiende de las antorchas y paredes de roca, a la vez que en muy contadas ocasiones se vuelve ineficaz.

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	Poke 43251,0	Poke &705C,0
Número de vidas	Poke 34631,n	Poke &50D0,n
Cocos infinitos	Poke 38303,201	Poke &5D20,&C9
Inmune a los enemigos	Poke 34403,24	Poke &4E3B,24
	Poke 34447,0	Poke &4E6C,24
Pantalla inicial	Poke 34600,n	Poke &50B1,n
	Poke 34616,n	Poke &50C1,n
	Poke 34620,n	Poke &50C5,n
	Poke 49646,n	Poke &7E3D,n
Ver final del juego	Poke 34600,62	Poke &50B1,62
	Poke 34616,62	Poke &50C1,62
	Poke 34620,62	Poke &50C5,62
	Poke 49646,62	Poke &7E3D,62
Número de travesuras	Poke 36142,n	Poke &5513,n

AMSTRAD

```

10 REM Cargador Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A050:READ a$:P
40 n,VAL("&"+a$):NEXT
50 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A027,0 ELSE INPUT"Num
ero de vidas? ",a$:POKE &A02C,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A031,&C9
60 INPUT"Immune a los enemigos? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A036,&18
70 INPUT"Pantalla inicial? (1-191) ",a$:I
F a THEN POKE &A03E,a
80 INPUT"Ver el final del juego? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,&3E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:ITAPE
100 MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,25,A0,11,0,3,1,2C,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,
1,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,35,32,5C,7
0,3E,8,32,00,50,3E,21,32,20,50,3E,20,32,
3B,4E,32,6C,4E,3E,0,7,20,C,32,B1,50,32,
C1,50,32,C5,50,32,30,7E,C3,0,40

```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8: CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23337,0: INPUT"Numero de vidas
? ";a: POKE 23339,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23347,0
60 INPUT"Immune a los enemigos? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
70 INPUT"Pantalla inicial? (1
-191) ";a: IF a THEN POKE 23358,
a
80 INPUT"Ver final del juego? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN P
OKE 23358,62
90 PRINT"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: RANDOMIZE U
SR 23296
100 CLEAR: SAVE "JACK2bas" LIN
E 10: SAVE "JACK2bin"CODE 23296,
93: VERIFY ""CODE

```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD515BCD515BCD515BD	1352
2	2100401100183EFF37CD	718
3	5605CD515BD021006111	836
4	009F3EFF37CD5605AF32	1052
5	F3A83E003247873EC932	1050
6	9F953E18326386AF328F	1045
7	863E00A7280C323C8732	710
8	EEC132387322867C3C0	1284
9	85DD210000111100AF37	651
10	C3560500000000000000	286

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 93

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego pulsamos simultáneamente las teclas B-J-R cuando aparezca el menú.

*Luis V. Salinas González
(Valencia)*

WONDER BOY

POKE 34632,0. Vidas infinitas.
POKE 34049,N N=número de vidas.
POKE 36855,201 Wonder anda por el aire.

*Ángel Martínez Santiago
(Madrid)*

KRAKOUT

Este truco lo utilizaremos cuando aparezca la estrella que nos pasa de pantalla. Nada más tocarla damos rápidamente, varias veces al space y así conseguiremos que nos pase algunas pantallas. Lo mismo ocurre si utilizamos el joystick y pulsamos la tecla del fuego.

*David Mora Mora
(Madrid)*

MUTANTS

Si quieres conseguir todos los planos, sigue estos trucos. No habrá mutante que se te resista (que lo intenten si se atreven):

— Mutante 1 (cruz parpadeante): serpientes. Debes destruirlas con el láser.

Hay cuatro planos protegidos por «lombrices».

— Mutante 2 (nube de gas zutano). Debes destruir los generadores con el láser. Hay tres zonas así.

— Mutante 3 (ojo): cuadrados móviles. Se destruyen con el láser. Hay sólo una zona.

— Mutante 4 (cruz): rayos eléctricos. Tienes dos alternativas:

● Cubrir el camino con globos de defensa (haz un rectángulo hacia el plano, lo suficientemente ancho para que tú lo puedas atravesar). Así evitarás que los rayos cubran la salida. Date prisa en hacerlo.



● Abrirete paso con los misiles. Es menos efectivo. Hay tres zonas de rayos.

— Mutante 5 (triángulo): rayo de gas. Surgen en poca cantidad. Destruirlos con láser. Hay dos zonas como ésta.

— Mutante 6 (cuadrado): rodea el generador con globos de defensa antes de coger el plano.

— Mutante 7: hazte un

camino disparando en diagonal con el láser.

*Daniel García Sánchez
(Madrid)*

BLACK MAGIC

Si lo tuyo no es la magia negra y no consigues nada, sigue estos consejos:

— Si quieres ver pantallas no cojas los ojos y no te saldrán enemigos.

— Si se te acaban las flechas, toca un «troll», te dará flechas a cambio de comida. No lo hagas si tienes poca comida.

— Disparando a los escudos puedes hacer un puente sobre los lagos. Si no hay escudos déjate llevar por los pájaros «taxi» (tranquilo, es gratis).

*Daniel García Sánchez
(Madrid)*

007 ALTA TENSIÓN

— Fase 1: no hace falta pasar la última piedra (la más puntiaguda) para dar una lección a tus enemigos, no seas pringao, y quédate justo antes de la penúltima piedra, con lo que conseguirás que sólo salga un enemigo. Tras cambiar a la Walther PPK, le das, y te vas.

— Fase 2: no te pares para nada, a no ser que te salga un enemigo muy a la derecha, en cuyo caso de-



bes dispararle (a no ser que seas tonto o te guste sufrir).

— Fase 3: Coge el casco, lleva el objetivo abajo del todo, selecciónalo, saca el objetivo de la pantalla y vuelve a apretar el botón.

— Fase 4: más te vale que cojas el bazooka, lo seleccionas y te cargues a los lecheros de un solo tiro, no te preocupes del helicóptero, que lo pilota Murdock, y M.A. no le dejará disparar mucho.

*Luis Miguel Prieto
(Madrid)*

BARBARIAN

¡Dejad en paz a la chica de la portada y centraos en el juego!

Para terminar este juego (matar a siete idiotas y al enano de su jefe), bastará con que le arrinconéis en un lado y le deis dos patadas y le volváis a arrinconar.

*Luis Miguel Prieto
(Madrid)*

FIST II

Para derrotar a los enemigos no hace falta más que matarlos. Pero si lo queréis hacer rápido, agachaos y utilizad el barrido y el golpe auténtico exploding (vulgarmente llamado «cape doloroso»), le venceréis, pero con pocos puntos.

Si lo que queréis es conseguir puntos, seguid este esquema:

Dadle dos barridos, e inmediatamente después, empezad a saltar de izquierda a derecha, dando dos rebotos contra cada lado, y... ¡sorpresa!: enemigo paralizado y tortas especiales, las que querías.

*Daniel García Sánchez
(Madrid)*

MAG-MAX

Cuando llegues a la nave dragón, dispara mientras subes y bajas.

*Luis Miguel Prieto
(Madrid)*

BOMBJACK

Si pulsas el botón de disparo cuando estás en el aire, frenarás. Si en el aire

das muchas veces seguidas al botón de fuego, y al mismo tiempo una dirección, nuestro ratón planeará casi en horizontal. Esto es útil para cuando todo el suelo esté plagado de enemigos. Si coges todas las bombas cuando están ardiendo, tendrás un bonus de 10.000, 20.000, 30.000 ó 50.000 puntos, según el número de bombas.

*Javier Cuervo-Arango Salinas
(Asturias)*

JACK THE NIPPER

Si tienes que atravesar calles, ponte a la distancia justa de un salto del borde de la pantalla, y salta. Oirás un chasquido, y caerás a la acera, donde nadie te podrá tocar. Si no lo consigues, calcula mejor el salto y vuélvelo a intentar.

*Javier Cuervo-Arango Salinas
(Asturias)*

CAMELOT WARRIORS

En las pantallas con scroll, mueve a tu caballero de derecha a izquierda como si estuviese jugando al De-

cathlon. Te encontrarás al final de la pantalla, y te ahorrarás tener que esquivar a los bichos de estas pantallas.

*Javier Cuervo-Arango Salinas
(Asturias)*

JET-SET WILLY II

POKE 36477,0 inmune a los objetos móviles.

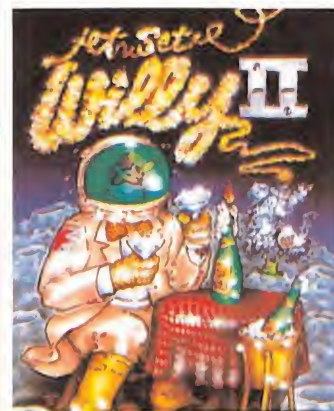
POKE 36622,0 manchas en vez de vidas.

POKE 36358,0 vuelve manchas a los objetos móviles.

POKE 36874,0 los objetos a coger no brillan.

POKE 36666,0 no se ven las vidas.

POKE 36275,0 los objetos móviles de arriba a abajo entran y salen sin parar.



POKE 35937,0 cambian decorados.

POKE 35161,0 cambian decorados.

POKE 37847,0 al final de la partida no sale el pie.

POKE 31107,201 al coger un objeto suena una música rara.

POKE 35853,0 subraya los marcadores.

POKE 36726,0 cambia tintas.

*Javier Cuervo-Arango Salinas
(Asturias)*

ZORRO

En la cárcel del Zorro hay un truco para escapar fácilmente: subir arriba del todo y saltar hacia la derecha, justo en el borde, al llegar al suelo seguir caminando hacia la derecha y veréis cómo atravesáis la pantalla para salir por el otro lado. Ahora tirar hacia la izquierda y... libre, darle el pañuelo a la dama y volver a por la rosa al sitio de siempre, llevársela a la dama y... final decepcionante.

*Óscar Cervera Úbeda
(Valencia)*

COMMODORE

BALL CRAZY

Hacer un reset y teclear SYS 32784. Obtendréis vidas infinitas.

*José Santos Ruiz Ropero
(Ciudad Real)*

EXOLON

En la fase número 9 encontramos una especie de puerta de color rojo y magenta; si nos colocamos en medio de la puerta y presionamos el botón de disparo una vez, veremos cómo a nuestro protagonista le aparece otro láser además del que posee. Este láser nos será de gran utilidad sobre todo contra los lanzamisiles que aparecen.

*Carlos Barroso
(Barcelona)*

JAIL BREAK

POKE 52050,234 vidas infinitas

POKE 52051,234

POKE 52052,234

POKE 52097,234

POKE 52098,234

POKE 52099,234.

SYS 51200 para empezar

HADES NEBULA

POKE 2279,1-255 vidas extras

POKE 6513,234

POKE 6514,234

POKE 6515,234 vidas infinitas.

SYS 18550 para empezar.

*Eduardo de Domingo
(Valencia)*

KRAKOUT

POKE 44388,234

POKE 44389,234

POKE 44390,234

POKE 32934,0-100 nivel para empezar.

SYS 32837 para empezar.



NEMESIS

POKE 5975,234

POKE 5976,234

POKE 5977,234 vidas infinitas.

SYS 5779 para empezar.

WEST BANK

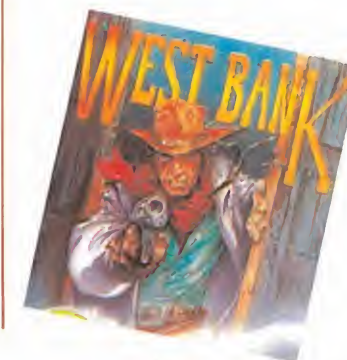
RESET.

POKE 4256,1-20 vidas.

POKE 12713,165 vidas infinitas

SYS 4100 para empezar.

*Eduardo de Domingo
(Valencia)*



RENEGADE

Si queréis terminar el juego con éxito, ésta es la manera más fácil de hacerlo:

1.ª Fase: el metro

Lo mejor es ir a la pantalla de la izquierda y ponernos frente a la pared, mirando hacia ella. Así, sólo nos podrán atacar por la espalda, pero con nuestra patada hacia atrás será fácil acabar con ellos. Cuando aparezca el jefe y lo tiréis, como ya he dicho anteriormente, seguid dando patadas, ya que si no, se levantará rápidamente y nos sorprenderá con una de sus mortíferas patadas.

2.ª Fase: los motoristas

Debemos ponernos en el centro y cuando una moto esté a unos 3 ó 4 cm de nosotros, pegar una patada en el aire en esa misma dirección. Una vez los hayamos derribado, debemos ir a la pantalla de la derecha y repetir la misma operación que en la fase 1, sólo que esta vez la patada hacia atrás será hacia la izquierda en lugar de a la derecha.

3.ª Fase: la gran Berta

Al igual que en la primera fase, debemos irnos a la pantalla que está más a la izquierda. Allí, volvemos a pegar las mismas patadas. Cuando nos queden dos o tres chicas por matar, aparecerá la gran Berta que se lanzará contra nosotros como un rayo. Debemos primero matar a todas las chicas (es lo más aconsejable, pero no es necesario) y después alejarnos rápidamente de Berta. Entonces se lanzará contra nosotros y deberemos darle una patada en el aire, así hasta acabar con ella. Este golpe requiere práctica y paciencia, pero no te desanimes.

4.ª Fase: los negros

Esta fase es la más fácil, ya que no sale el jefe. El proceso para poder pasar esta fase es el mismo que empleamos en la segunda, es decir, tendremos que di-

rigirnos a la pantalla de la derecha y pegar la patada, con la diferencia de que un solo cuchillazo de los negros nos mata. Cuando pasamos a estos negros, se abre una puerta que nos conducirá directamente a la...

5.ª Fase: el jefe

Nada más entrar en la casa-escenario, debemos dar una patada en el aire a la izquierda. Con esto conseguiremos ponernos mirando hacia la pared. A continuación, debemos dar patadas a los negros (nunca movernos de esta posición, mirando a la pared), subiendo y bajando cuando el jefe nos dispare. Una vez eliminados todos los negros navajeros, tendremos que matar al jefe a base de puñetazos. Una buena táctica para hacerlo es acorralarlo en el lado opuesto de donde estábamos y hacer lo anterior, es decir, dar puñetazos.

Ahora, ¡ve corriendo a buscar a la chica!

Enrique Barreca Martínez
(Madrid)

EXOLON

Cuando salga el menú, tecleáis el número 2, que es define keys, y, a continuación, escribís lo siguiente:

Left=Z
Right=O
Jump=R
Duck=B
Fire=A

Escucharéis una música y ya tendréis vidas infinitas.

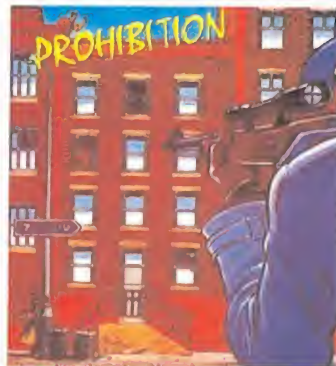
David Tarazaga
(Barcelona)



PROHIBITION

En Prohibition, lo primero, hay que redefinir las teclas y, entonces, se pulsará cuando salga un monigote sonriente, la tecla que más cómoda os parezca. Cuando estéis jugando y se os vaya a acabar el tiempo, pulsad la tecla sin soltarla, veréis como el tiempo comienza de nuevo. Entonces, el tiempo habrá comenzado de nuevo, pero cuidado, éste también se acaba.

Javier Pérez Delgado
(Palencia)



HEAD OVER HEELS

En la primera habitación aparecen Head y Heels separados por una valla. Pues bien, colocamos a ambos personajes junto a dicha valla (mirando los dos hacia ella) y pulsamos a la vez la tecla de «salto» y la tecla de «cambio de personaje» varias veces seguidas. Observaremos que ambos saltan más y uno de los dos saltará la valla, por lo que los pondremos en la misma habitación y no tendremos que esperar a la frutería.

Abencio-Enrique Pérez Asensi
(Palma de Mallorca)

3D GRAND PRIX

En 3D Grand Prix, hay que pulsar la tecla Esc; después, manteniendo pulsada la tecla Control hay que teclear la palabra «artwork», entonces pasaremos a la siguiente pantalla.

Javier Pérez Delgado
(Palencia)

NEMESIS

Si deseas jugar en la fase en la que te han matado sin tener que empezar desde el principio, sigue estos pasos:

1. Selecciona la opción de dos jugadores.

2. Al primer jugador deja que le liquiden nada más empezar, pero con el segundo intenta pasar de fase.

3. Cuando te maten todas las vidas, vuelve a elegir la opción de dos jugadores. El primer jugador empezará desde el principio, pero el segundo lo hará en la fase donde le hayan matado.

Francisco Pardo
(Madrid)

BARBARIAN

En Barbarian hay una nota curiosa, esperad un rato nada más aparecer en la última fase, veréis como vuestro personaje empieza a protestar.

Javier Pérez Delgado
(Palencia)



SHORT CIRCUIT

En Short Circuit, pulsad las teclas «ocean» a la vez y pasaréis a la fase 2.

Javier Pérez Delgado
(Palencia)

ARKANOID

Poke & 2F3,0 vidas

Jonathan Novoa
(Barcelona)

WIZBALL

En este juego hay un truco que consiste en que al coger las perlas si arrancamos desde el principio de la pantalla y no paramos de disparar hasta que no hayamos cogido la perla, en vez de avanzar un solo cuadro la opción de objetos, avanzará varios. Si llevas a Catelite el truco no funciona.

*Luis Miguel Prieto
(Madrid)*



NEMESIS

Poke &9D74,0 vidas infinitas

*Jonathan Novoa
(Barcelona)*

JACK THE NIPPER

En este juego, si te pones pegado al borde y pulsas las teclas O, K, X (arriba, abajo y derecha, respectivamente), verás que el muñeco se sube al borde. Gracias a esto, la gente que va por la calle no te quita vida. Hay que decir que al realizar esta operación pierdes vidas, pero al fin y al cabo, merece la pena.

Si, además, quieres que nuestro amigo Jack «vuelo», haz lo siguiente:

1. Súbete al borde.
2. Sitúate en el medio de la pantalla.
3. Pulsa las teclas O, K y Z a la vez.

Verás que cuando vayas a pasar de pantalla, Jack sufrirá una pequeña transformación. En este momento, pulsa sólo la tecla de arriba (O) y Jack trepará por la pared. Cuando no pueda subir más pulsa la Z y si se queda atascado, después de haber pulsado esta tecla, pulsa de nuevo la tecla de arriba. Cuando lle-

gue al techo, muévete hacia la izquierda y Jack podrá volar. Si no sale a la primera, vuelve a intentarlo de nuevo.

La pantalla parece que se bloquea, pero no es así.

Si haces que Jack vuelva mucho, el juego acabará bloqueándose.

*Francisco Pardo
(Madrid)*



COBRA

Con estos pokes conseguiréis vidas infinitas.

Poke &4ECA,0

Poke &4ECB,0

Poke \$4ECC,0

Poke \$43DC,0

*Javier Pérez Delgado
(Palencia)*

FREDDY HARDEST

La clave: 897653.

La frase final: «Lo has conseguido, ni tú mismo te lo crees, playboy de mierda; continuará Freddy Hardest en Manhattan Sur».

*José María Sotomayor
(Madrid)*

SABOTEUR II

Poke &960E,0 energía

Poke &33FA,0 tiempo

*Jonathan Novoa
(Barcelona)*

XEVIOUS

Poke &1539,&C9 invulnerable

Poke &117F,&C9 los enemigos no disparan

*Javier Pérez Delgado
(Palencia)*



MSX

HEAD OVER HEELS

Es posible llegar al final ahorrando mucho tiempo, aunque sólo alcancemos la categoría de espías; hay que hacer lo siguiente: Llegamos hasta la estación espacial en la que hay dos flechas; las seguimos y separamos a Head y Heels para que lleguen al último mundo (Blacktooth). Reunimos a Heels con Head en el camino de este último y llegamos a una pantalla con suelo espinoso, muy difícil de pasar por lo que previamente habremos dejado a uno de los protagonistas sin coger inmunidad ya que si cayeran no morirían y quedarían atrapados. Pasamos dos pantallas con cubos explosivos, una en la que hay domts, otra con perros y dos más en el mismo senti-

do. En la pantalla del ascensor atrapado subimos y nos dejamos caer en la puerta, pasamos la pantalla del robot y los cubos, la pantalla en la que tenemos que manejar el robot, una habitación más y llegamos a la que nos transportará a Freedom y al final.

*José Miguez Vázquez
(Orense)*



THE LAST MISSION

Si queréis tener inmunidad en este juego, una vez cargado y después de pulsar la «S» para comenzar, apretar simultáneamente las teclas O,P,E,R,A.

*Toni Mir y David Ramón
(Barcelona)*

KING VALLEY

POKE &H8B23,0 vidas.

*Crackedboy
(Barcelona)*

KNIGHTMARE

En los niveles 1.º, 3.º y 4.º, existen salidas y vidas extras:

1.º Nivel. La salida que hay en este primer nivel nos lleva al 2.º nivel. Más adelante, a la derecha encontraremos una vida y aún más adelante una salida al 3.º nivel.

3.º Nivel. Con la primera cosa de valor que pode-

mos encontrarnos en este nivel es una vida extra que está a la derecha de la pantalla y más adelante (después de un puente que está a la izquierda) encontramos una salida que nos conduce directamente al 5.º nivel. Pero aun, más adelante todavía, encontramos una vida extra antes de franquear el último puente.

4.º Nivel. Encontraréis una salida a la derecha que conduce al 6.º nivel más una vida extra.

Para encontrar las salidas hay que pasar antes dicho nivel.

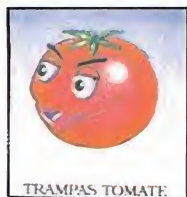
MONSTRUOS

1. Bruja.
2. Calavera.
3. Murciélago Gigante.
4. Hombre Barbudo.
5. Guerrero.
6. Xino.

*Albert Marquet
(Barcelona)*

CONCURSO

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - MSX



WHOPPER CHASE

REGALAMOS MÁS DE 4.000 JUEGOS

BURGER KING y MICROMANÍA
te ofrecen la posibilidad
de conseguir
completamente GRATIS
el juego «Whopper Chase».

BASES

- Deberéis enviar un dibujo de una Hamburguesa Whopper, en color, a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
Ctra. de Irún, km 12,400
28049 Madrid
«CONCURSO WHOPPER»
- El mencionado dibujo deberá ir acompañado del cupón con vuestros datos personales que se adjunta en esta misma página.
- No se admitirán fotocopias de los cupones bajo ningún concepto.
- Los juegos se entregarán por riguroso orden de llegada, terminándose el concurso una vez que se haya entregado la última de las cintas.



Con sólo enviar el cupón
podréis convertirnos en una
Superwhopper gigante que se
enfrentará a miles de
enemigos.

NOMBRE _____
DIRECCIÓN _____
POBLACIÓN _____ C.P. _____

S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

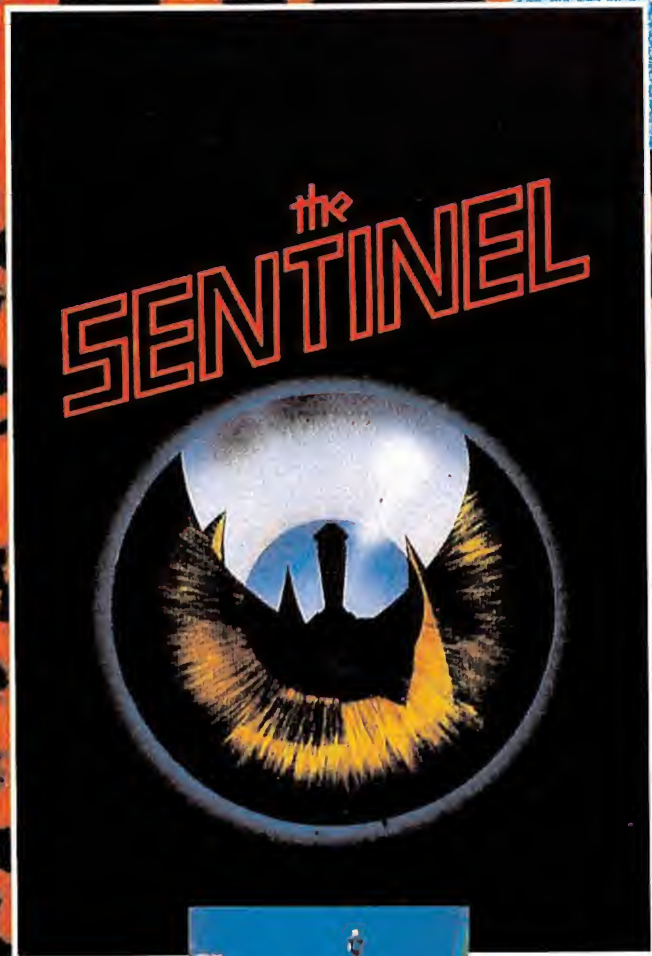
875 P.V.P.



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.



SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

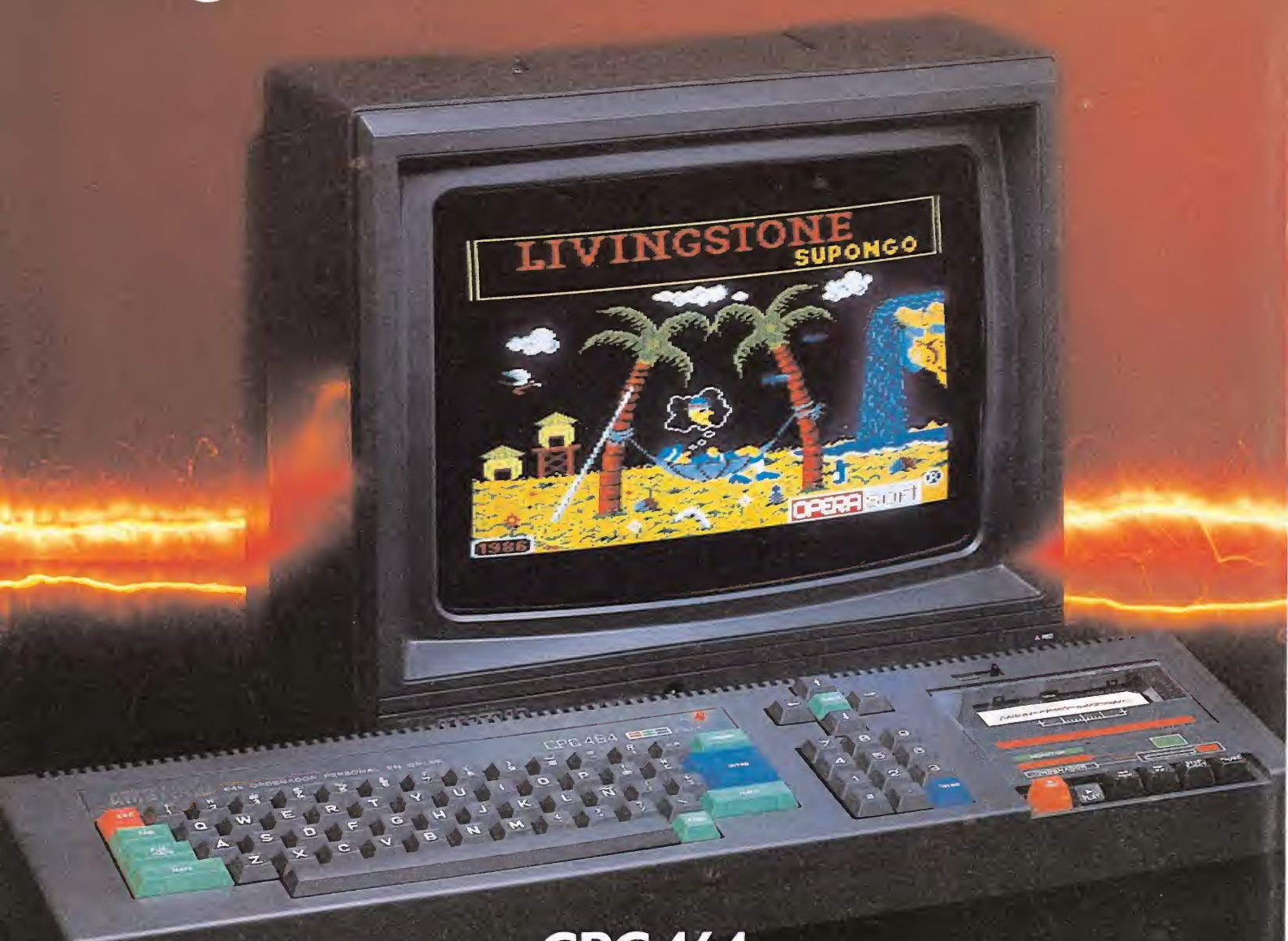
El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

Commodore, Spectrum, Amstrad.



¿TODAVIA NO TIENES?



Serie CPC

- **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
- **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos

- **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

- **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

- **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

- **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso. Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

- **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA

TODO POR



C/ Aravaca, 22, 28040 Madrid, Tel. 459 30 01, Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92

DELEGACIONES:

Cataluña: C/ Tarragona, 110, Tel. 425 11 11, 08015 Barcelona, Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17, Tel. 2

VES TU AMSTRAD?



CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.

- **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara

- **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)

- **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2" Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc

- **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO - Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

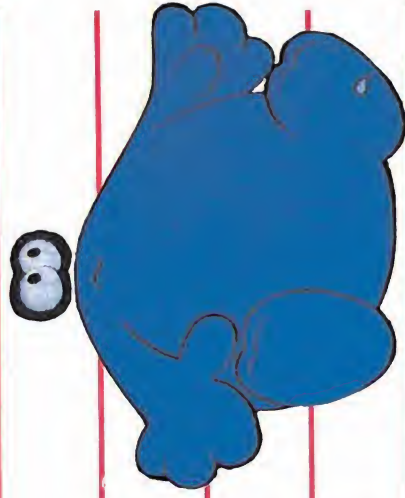
te tu regalo!

Comprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llévatelos!



¡¡Increíble!!

AMSTRAD



1 COMBAT SCHOOL	Ocean
2 MATCH DAY II	Ocean
3 CALIFORNIA GAMES	Epyx
4 DESPERADO	Topo Soft
5 PHANTOM CLUB	Ocean
6 PHANTIS	Dinamic
7 FREDDY HARDEST	Dinamic
8 THROUGH THE TRAP DOOR	Piranha
9 TRANTOR	Go
10 GOODY	Opera Soft





ADA MEJOR

SPECTRUM + 3 PACK

disco



NO hay ningún programa más vendido en la historia de España que **FERNANDO MARTIN BASKET MASTER.**

NO existe otro juego que haya dado más que hablar en Europa que **GAME OVER.**

NO se ha superado el record de permanencia en el TOP 20, establecido por **ARMY MOVES.**

NO podía imaginarse nunca el éxito de una aventura gráfico-conversacional como **DON QUIJOTE.**

NO pierdas la oportunidad.

Ahora tienes los cuatro **MEGA-JUEGOS** en un disco.



ARMY MOVES



DON QUIJOTE

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID

TELEX: 44124 DSOFT-E TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.



ARMY
MOVES

DON
QUIJOTE

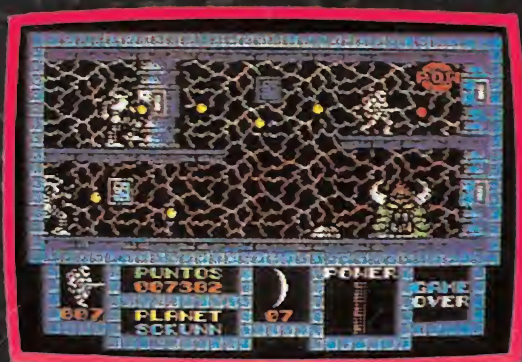


D. **DINAMIC**

in

NO HAY NA

GAME OVER



F. MARTIN



No hay nada mejor, aquí tienes las pruebas:



11 NEBULUS

Hewson Consultants

12 THUNDERCATS

Elite

13 FERNANDO MARTÍN

Dinamic

14 EL CID

Dro Soft

15 YOGI BEAR

Piranha

16 RAMPAGE

Activision

17 RENEGADE

Imagine

18 RED L.E.D.

Starlight Software

19 FIRETRAP

Electric Dreams

20 SUPERCYCLE

Epyx



los **20** Recomendados

COLECCIONA MICROMANÍA!

850 ptas.

**Para solicitar
las tapas,
remítenos
hoy mismo
el cupón de pedido
que encontrarás
en la solapa
de la última página**



**No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces sea necesario.**

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos medido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A\$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que no aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

20 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
30 REM
40 CLEAR:GOTO 1000
50 FOR N=23296 TO 23312
60 PEEK N:POKE N,C:NEXT N
70 DATA 42,75,92,126,254,193,4
80,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
90,70
100 LET A$=""
110 LET B$=""
120 LET C$=""
130 LET D$=""
140 LET E$=""
150 LET F$=""
160 LET G$=""
170 LET H$=""
180 LET I$=""
190 LET J$=""
200 LET K$=""
210 LET L$=""
220 LET M$=""
230 LET N$=""
240 LET O$=""
250 LET P$=""
260 LET Q$=""
270 LET R$=""
280 LET S$=""
290 LET T$=""
300 LET U$=""
310 LET V$=""
320 LET W$=""
330 LET X$=""
340 LET Y$=""
350 LET Z$=""
360 LET AA$=""
370 LET AB$=""
380 LET AC$=""
390 LET AD$=""
400 LET AE$=""
410 LET AF$=""
420 LET AG$=""
430 LET AH$=""
440 LET AI$=""
450 LET AJ$=""
460 LET AK$=""
470 LET AL$=""
480 LET AM$=""
490 LET AN$=""
500 LET AO$=""
510 LET AP$=""
520 LET AQ$=""
530 LET AR$=""
540 LET AS$=""
550 LET AT$=""
560 LET AU$=""
570 LET AV$=""
580 LET AW$=""
590 LET AX$=""
600 LET AY$=""
610 LET AZ$=""
620 LET BA$=""
630 LET BB$=""
640 LET BC$=""
650 LET BD$=""
660 LET BE$=""
670 LET BF$=""
680 LET BG$=""
690 LET BH$=""
700 LET BI$=""
710 LET BJ$=""
720 LET BK$=""
730 LET BL$=""
740 LET BM$=""
750 LET BN$=""
760 LET BO$=""
770 LET BP$=""
780 LET BQ$=""
790 LET BR$=""
800 LET BS$=""
810 LET BT$=""
820 LET BU$=""
830 LET BV$=""
840 LET BW$=""
850 LET BX$=""
860 LET BY$=""
870 LET BZ$=""
880 LET CA$=""
890 LET CB$=""
900 LET CC$=""
910 LET CD$=""
920 LET CE$=""
930 LET CF$=""
940 LET CG$=""
950 LET CH$=""
960 LET CI$=""
970 LET CJ$=""
980 LET CK$=""
990 LET CL$=""
1000 REM
1010 INPUT "FUENTE (F) OBJETO (O) RETURN (R) "
1020 IF F$="" THEN GOTO 1000
1030 IF O$="" THEN GOTO 1000
1040 IF R$="" THEN GOTO 1000
1050 IF F$="" THEN GOTO 1000
1060 IF O$="" THEN GOTO 1000
1070 IF R$="" THEN GOTO 1000
1080 IF F$="" THEN GOTO 1000
1090 IF O$="" THEN GOTO 1000
1100 IF R$="" THEN GOTO 1000
1110 IF F$="" THEN GOTO 1000
1120 IF O$="" THEN GOTO 1000
1130 IF R$="" THEN GOTO 1000
1140 IF F$="" THEN GOTO 1000
1150 IF O$="" THEN GOTO 1000
1160 IF R$="" THEN GOTO 1000
1170 IF F$="" THEN GOTO 1000
1180 IF O$="" THEN GOTO 1000
1190 IF R$="" THEN GOTO 1000
1200 IF F$="" THEN GOTO 1000
1210 IF O$="" THEN GOTO 1000
1220 IF R$="" THEN GOTO 1000
1230 IF F$="" THEN GOTO 1000
1240 IF O$="" THEN GOTO 1000
1250 IF R$="" THEN GOTO 1000
1260 IF F$="" THEN GOTO 1000
1270 IF O$="" THEN GOTO 1000
1280 IF R$="" THEN GOTO 1000
1290 IF F$="" THEN GOTO 1000
1300 IF O$="" THEN GOTO 1000
1310 IF R$="" THEN GOTO 1000
1320 IF F$="" THEN GOTO 1000
1330 IF O$="" THEN GOTO 1000
1340 IF R$="" THEN GOTO 1000
1350 IF F$="" THEN GOTO 1000
1360 IF O$="" THEN GOTO 1000
1370 IF R$="" THEN GOTO 1000
1380 IF F$="" THEN GOTO 1000
1390 IF O$="" THEN GOTO 1000
1400 IF R$="" THEN GOTO 1000
1410 IF F$="" THEN GOTO 1000
1420 IF O$="" THEN GOTO 1000
1430 IF R$="" THEN GOTO 1000
1440 IF F$="" THEN GOTO 1000
1450 IF O$="" THEN GOTO 1000
1460 IF R$="" THEN GOTO 1000
1470 IF F$="" THEN GOTO 1000
1480 IF O$="" THEN GOTO 1000
1490 IF R$="" THEN GOTO 1000
1500 IF F$="" THEN GOTO 1000
1510 IF O$="" THEN GOTO 1000
1520 IF R$="" THEN GOTO 1000
1530 IF F$="" THEN GOTO 1000
1540 IF O$="" THEN GOTO 1000
1550 IF R$="" THEN GOTO 1000
1560 IF F$="" THEN GOTO 1000
1570 IF O$="" THEN GOTO 1000
1580 IF R$="" THEN GOTO 1000
1590 IF F$="" THEN GOTO 1000
1600 IF O$="" THEN GOTO 1000
1610 IF R$="" THEN GOTO 1000
1620 IF F$="" THEN GOTO 1000
1630 IF O$="" THEN GOTO 1000
1640 IF R$="" THEN GOTO 1000
1650 IF F$="" THEN GOTO 1000
1660 IF O$="" THEN GOTO 1000
1670 IF R$="" THEN GOTO 1000
1680 IF F$="" THEN GOTO 1000
1690 IF O$="" THEN GOTO 1000
1700 IF R$="" THEN GOTO 1000
1710 IF F$="" THEN GOTO 1000
1720 IF O$="" THEN GOTO 1000
1730 IF R$="" THEN GOTO 1000
1740 IF F$="" THEN GOTO 1000
1750 IF O$="" THEN GOTO 1000
1760 IF R$="" THEN GOTO 1000
1770 IF F$="" THEN GOTO 1000
1780 IF O$="" THEN GOTO 1000
1790 IF R$="" THEN GOTO 1000
1800 IF F$="" THEN GOTO 1000
1810 IF O$="" THEN GOTO 1000
1820 IF R$="" THEN GOTO 1000
1830 IF F$="" THEN GOTO 1000
1840 IF O$="" THEN GOTO 1000
1850 IF R$="" THEN GOTO 1000
1860 IF F$="" THEN GOTO 1000
1870 IF O$="" THEN GOTO 1000
1880 IF R$="" THEN GOTO 1000
1890 IF F$="" THEN GOTO 1000
1900 IF O$="" THEN GOTO 1000
1910 IF R$="" THEN GOTO 1000
1920 IF F$="" THEN GOTO 1000
1930 IF O$="" THEN GOTO 1000
1940 IF R$="" THEN GOTO 1000
1950 IF F$="" THEN GOTO 1000
1960 IF O$="" THEN GOTO 1000
1970 IF R$="" THEN GOTO 1000
1980 IF F$="" THEN GOTO 1000
1990 IF O$="" THEN GOTO 1000
2000 IF R$="" THEN GOTO 1000
2010 IF F$="" THEN GOTO 1000
2020 IF O$="" THEN GOTO 1000
2030 IF R$="" THEN GOTO 1000
2040 IF F$="" THEN GOTO 1000
2050 IF O$="" THEN GOTO 1000
2060 IF R$="" THEN GOTO 1000
2070 IF F$="" THEN GOTO 1000
2080 IF O$="" THEN GOTO 1000
2090 IF R$="" THEN GOTO 1000
2100 IF F$="" THEN GOTO 1000
2110 IF O$="" THEN GOTO 1000
2120 IF R$="" THEN GOTO 1000
2130 IF F$="" THEN GOTO 1000
2140 IF O$="" THEN GOTO 1000
2150 IF R$="" THEN GOTO 1000
2160 IF F$="" THEN GOTO 1000
2170 IF O$="" THEN GOTO 1000
2180 IF R$="" THEN GOTO 1000
2190 IF F$="" THEN GOTO 1000
2200 IF O$="" THEN GOTO 1000
2210 IF R$="" THEN GOTO 1000
2220 IF F$="" THEN GOTO 1000
2230 IF O$="" THEN GOTO 1000
2240 IF R$="" THEN GOTO 1000
2250 IF F$="" THEN GOTO 1000
2260 IF O$="" THEN GOTO 1000
2270 IF R$="" THEN GOTO 1000
2280 IF F$="" THEN GOTO 1000
2290 IF O$="" THEN GOTO 1000
2300 IF R$="" THEN GOTO 1000
2310 IF F$="" THEN GOTO 1000
2320 IF O$="" THEN GOTO 1000
2330 IF R$="" THEN GOTO 1000
2340 IF F$="" THEN GOTO 1000
2350 IF O$="" THEN GOTO 1000
2360 IF R$="" THEN GOTO 1000
2370 IF F$="" THEN GOTO 1000
2380 IF O$="" THEN GOTO 1000
2390 IF R$="" THEN GOTO 1000
2400 IF F$="" THEN GOTO 1000
2410 IF O$="" THEN GOTO 1000
2420 IF R$="" THEN GOTO 1000
2430 IF F$="" THEN GOTO 1000
2440 IF O$="" THEN GOTO 1000
2450 IF R$="" THEN GOTO 1000
2460 IF F$="" THEN GOTO 1000
2470 IF O$="" THEN GOTO 1000
2480 IF R$="" THEN GOTO 1000
2490 IF F$="" THEN GOTO 1000
2500 IF O$="" THEN GOTO 1000
2510 IF R$="" THEN GOTO 1000
2520 IF F$="" THEN GOTO 1000
2530 IF O$="" THEN GOTO 1000
2540 IF R$="" THEN GOTO 1000
2550 IF F$="" THEN GOTO 1000
2560 IF O$="" THEN GOTO 1000
2570 IF R$="" THEN GOTO 1000
2580 IF F$="" THEN GOTO 1000
2590 IF O$="" THEN GOTO 1000
2600 IF R$="" THEN GOTO 1000
2610 IF F$="" THEN GOTO 1000
2620 IF O$="" THEN GOTO 1000
2630 IF R$="" THEN GOTO 1000
2640 IF F$="" THEN GOTO 1000
2650 IF O$="" THEN GOTO 1000
2660 IF R$="" THEN GOTO 1000
2670 IF F$="" THEN GOTO 1000
2680 IF O$="" THEN GOTO 1000
2690 IF R$="" THEN GOTO 1000
2700 IF F$="" THEN GOTO 1000
2710 IF O$="" THEN GOTO 1000
2720 IF R$="" THEN GOTO 1000
2730 IF F$="" THEN GOTO 1000
2740 IF O$="" THEN GOTO 1000
2750 IF R$="" THEN GOTO 1000
2760 IF F$="" THEN GOTO 1000
2770 IF O$="" THEN GOTO 1000
2780 IF R$="" THEN GOTO 1000
2790 IF F$="" THEN GOTO 1000
2800 IF O$="" THEN GOTO 1000
2810 IF R$="" THEN GOTO 1000
2820 IF F$="" THEN GOTO 1000
2830 IF O$="" THEN GOTO 1000
2840 IF R$="" THEN GOTO 1000
2850 IF F$="" THEN GOTO 1000
2860 IF O$="" THEN GOTO 1000
2870 IF R$="" THEN GOTO 1000
2880 IF F$="" THEN GOTO 1000
2890 IF O$="" THEN GOTO 1000
2900 IF R$="" THEN GOTO 1000
2910 IF F$="" THEN GOTO 1000
2920 IF O$="" THEN GOTO 1000
2930 IF R$="" THEN GOTO 1000
2940 IF F$="" THEN GOTO 1000
2950 IF O$="" THEN GOTO 1000
2960 IF R$="" THEN GOTO 1000
2970 IF F$="" THEN GOTO 1000
2980 IF O$="" THEN GOTO 1000
2990 IF R$="" THEN GOTO 1000
3000 IF F$="" THEN GOTO 1000
3010 IF O$="" THEN GOTO 1000
3020 IF R$="" THEN GOTO 1000
3030 IF F$="" THEN GOTO 1000
3040 IF O$="" THEN GOTO 1000
3050 IF R$="" THEN GOTO 1000
3060 IF F$="" THEN GOTO 1000
3070 IF O$="" THEN GOTO 1000
3080 IF R$="" THEN GOTO 1000
3090 IF F$="" THEN GOTO 1000
3100 IF O$="" THEN GOTO 1000
3110 IF R$="" THEN GOTO 1000
3120 IF F$="" THEN GOTO 1000
3130 IF O$="" THEN GOTO 1000
3140 IF R$="" THEN GOTO 1000
3150 IF F$="" THEN GOTO 1000
3160 IF O$="" THEN GOTO 1000
3170 IF R$="" THEN GOTO 1000
3180 IF F$="" THEN GOTO 1000
3190 IF O$="" THEN GOTO 1000
3200 IF R$="" THEN GOTO 1000
3210 IF F$="" THEN GOTO 1000
3220 IF O$="" THEN GOTO 1000
3230 IF R$="" THEN GOTO 1000
3240 IF F$="" THEN GOTO 1000
3250 IF O$="" THEN GOTO 1000
3260 IF R$="" THEN GOTO 1000
3270 IF F$="" THEN GOTO 1000
3280 IF O$="" THEN GOTO 1000
3290 IF R$="" THEN GOTO 1000
3300 IF F$="" THEN GOTO 1000
3310 IF O$="" THEN GOTO 1000
3320 IF R$="" THEN GOTO 1000
3330 IF F$="" THEN GOTO 1000
3340 IF O$="" THEN GOTO 1000
3350 IF R$="" THEN GOTO 1000
3360 IF F$="" THEN GOTO 1000
3370 IF O$="" THEN GOTO 1000
3380 IF R$="" THEN GOTO 1000
3390 IF F$="" THEN GOTO 1000
3400 IF O$="" THEN GOTO 1000
3410 IF R$="" THEN GOTO 1000
3420 IF F$="" THEN GOTO 1000
3430 IF O$="" THEN GOTO 1000
3440 IF R$="" THEN GOTO 1000
3450 IF F$="" THEN GOTO 1000
3460 IF O$="" THEN GOTO 1000
3470 IF R$="" THEN GOTO 1000
3480 IF F$="" THEN GOTO 1000
3490 IF O$="" THEN GOTO 1000
3500 IF R$="" THEN GOTO 1000
3510 IF F$="" THEN GOTO 1000
3520 IF O$="" THEN GOTO 1000
3530 IF R$="" THEN GOTO 1000
3540 IF F$="" THEN GOTO 1000
3550 IF O$="" THEN GOTO 1000
3560 IF R$="" THEN GOTO 1000
3570 IF F$="" THEN GOTO 1000
3580 IF O$="" THEN GOTO 1000
3590 IF R$="" THEN GOTO 1000
3600 IF F$="" THEN GOTO 1000
3610 IF O$="" THEN GOTO 1000
3620 IF R$="" THEN GOTO 1000
3630 IF F$="" THEN GOTO 1000
3640 IF O$="" THEN GOTO 1000
3650 IF R$="" THEN GOTO 1000
3660 IF F$="" THEN GOTO 1000
3670 IF O$="" THEN GOTO 1000
3680 IF R$="" THEN GOTO 1000
3690 IF F$="" THEN GOTO 1000
3700 IF O$="" THEN GOTO 1000
3710 IF R$="" THEN GOTO 1000
3720 IF F$="" THEN GOTO 1000
3730 IF O$="" THEN GOTO 1000
3740 IF R$="" THEN GOTO 1000
3750 IF F$="" THEN GOTO 1000
3760 IF O$="" THEN GOTO 1000
3770 IF R$="" THEN GOTO 1000
3780 IF F$="" THEN GOTO 1000
3790 IF O$="" THEN GOTO 1000
3800 IF R$="" THEN GOTO 1000
3810 IF F$="" THEN GOTO 1000
3820 IF O$="" THEN GOTO 1000
3830 IF R$="" THEN GOTO 1000
3840 IF F$="" THEN GOTO 1000
3850 IF O$="" THEN GOTO 1000
3860 IF R$="" THEN GOTO 1000
3870 IF F$="" THEN GOTO 1000
3880 IF O$="" THEN GOTO 1000
3890 IF R$="" THEN GOTO 1000
3900 IF F$="" THEN GOTO 1000
3910 IF O$="" THEN GOTO 1000
3920 IF R$="" THEN GOTO 1000
3930 IF F$="" THEN GOTO 1000
3940 IF O$="" THEN GOTO 1000
3950 IF R$="" THEN GOTO 1000
3960 IF F$="" THEN GOTO 1000
3970 IF O$="" THEN GOTO 1000
3980 IF R$="" THEN GOTO 1000
3990 IF F$="" THEN GOTO 1000
4000 IF O$="" THEN GOTO 1000
4010 IF R$="" THEN GOTO 1000
4020 IF F$="" THEN GOTO 1000
4030 IF O$="" THEN GOTO 1000
4040 IF R$="" THEN GOTO 1000
4050 IF F$="" THEN GOTO 1000
4060 IF O$="" THEN GOTO 1000
4070 IF R$="" THEN GOTO 1000
4080 IF F$="" THEN GOTO 1000
4090 IF O$="" THEN GOTO 1000
4100 IF R$="" THEN GOTO 1000
4110 IF F$="" THEN GOTO 1000
4120 IF O$="" THEN GOTO 1000
4130 IF R$="" THEN GOTO 1000
4140 IF F$="" THEN GOTO 1000
4150 IF O$="" THEN GOTO 1000
4160 IF R$="" THEN GOTO 1000
4170 IF F$="" THEN GOTO 1000
4180 IF O$="" THEN GOTO 1000
4190 IF R$="" THEN GOTO 1000
4200 IF F$="" THEN GOTO 1000
4210 IF O$="" THEN GOTO 1000
4220 IF R$="" THEN GOTO 1000
4230 IF F$="" THEN GOTO 1000
4240 IF O$="" THEN GOTO 1000
4250 IF R$="" THEN GOTO 1000
4260 IF F$="" THEN GOTO 1000
4270 IF O$="" THEN GOTO 1000
4280 IF R$="" THEN GOTO 1000
4290 IF F$="" THEN GOTO 1000
4300 IF O$="" THEN GOTO 1000
4310 IF R$="" THEN GOTO 1000
4320 IF F$="" THEN GOTO 1000
4330 IF O$="" THEN GOTO 1000
4340 IF R$="" THEN GOTO 1000
4350 IF F$="" THEN GOTO 1000
4360 IF O$="" THEN GOTO 1000
4370 IF R$="" THEN GOTO 1000
4380 IF F$="" THEN GOTO 1000
4390 IF O$="" THEN GOTO 1000
4400 IF R$="" THEN GOTO 1000
4410 IF F$="" THEN GOTO 1000
4420 IF O$="" THEN GOTO 1000
4430 IF R$="" THEN GOTO 1000
4440 IF F$="" THEN GOTO 1000
4450 IF O$="" THEN GOTO 1000
4460 IF R$="" THEN GOTO 1000
4470 IF F$="" THEN GOTO 1000
4480 IF O$="" THEN GOTO 1000
4490 IF R$="" THEN GOTO 1000
4500 IF F$="" THEN GOTO 1000
4510 IF O$="" THEN GOTO 1000
4520 IF R$="" THEN GOTO 1000
4530 IF F$="" THEN GOTO 1000
4540 IF O$="" THEN GOTO 1000
4550 IF R$="" THEN GOTO 1000
4560 IF F$="" THEN GOTO 1000
4570 IF O$="" THEN GOTO 1000
4580 IF R$="" THEN GOTO 1000
4590 IF F$="" THEN GOTO 1000
4600 IF O$="" THEN GOTO 1000
4610 IF R$="" THEN GOTO 1000
4620 IF F$="" THEN GOTO 1000
4630 IF O$="" THEN GOTO 1000
4640 IF R$="" THEN GOTO 1000
4650 IF F$="" THEN GOTO 1000
4660 IF O$="" THEN GOTO 1000
4670 IF R$="" THEN GOTO 1000
4680 IF F$="" THEN GOTO 1000
4690 IF O$="" THEN GOTO 1000
4700 IF R$="" THEN GOTO 1000
4710 IF F$="" THEN GOTO 1000
4720 IF O$="" THEN GOTO 1000
4730 IF R$="" THEN GOTO 1000
4740 IF F$="" THEN GOTO 1000
4750 IF O$="" THEN GOTO 1000
4760 IF R$="" THEN GOTO 1000
4770 IF F$="" THEN GOTO 1000
4780 IF O$="" THEN GOTO 1000
4790 IF R$="" THEN GOTO 1000
4800 IF F$="" THEN GOTO 1000
4810 IF O$="" THEN GOTO 1000
4820 IF R$="" THEN GOTO 1000
4830 IF F$="" THEN GOTO 1000
4840 IF O$="" THEN GOTO 1000
4850 IF R$="" THEN GOTO 1000
4860 IF F$="" THEN GOTO 1000
4870 IF O$="" THEN GOTO 1000
4880 IF R$="" THEN GOTO 1000
4890 IF F$="" THEN GOTO 1000
4900 IF O$="" THEN GOTO 1000
4910 IF R$="" THEN GOTO 1000
4920 IF F$="" THEN GOTO 1000
4930 IF O$="" THEN GOTO 1000
4940 IF R$="" THEN GOTO 1000
4950 IF F$="" THEN GOTO 1000
4960 IF O$="" THEN GOTO 1000
4970 IF R$="" THEN GOTO 1000
4980 IF F$="" THEN GOTO 1000
4990 IF O$="" THEN GOTO 1000
5000 IF R$="" THEN GOTO 1000
5010 IF F$="" THEN GOTO 1000
5020 IF O$="" THEN GOTO 1000
5030 IF R$="" THEN GOTO 1000
5040 IF F$="" THEN GOTO 1000
5050 IF O$="" THEN GOTO 1000
5060 IF R$="" THEN GOTO 1000
5070 IF F$="" THEN GOTO 1000
5080 IF O$="" THEN GOTO 1000
5090 IF R$="" THEN GOTO 1000
5100 IF F$="" THEN GOTO 1000
5110 IF O$="" THEN GOTO 1000
5120 IF R$="" THEN GOTO 1000
5130 IF F$="" THEN GOTO 1000
5140 IF O$="" THEN GOTO 1000
5150 IF R$="" THEN GOTO 1000
5160 IF F$="" THEN GOTO 1000
5170 IF O$="" THEN GOTO 1000
5180 IF R$="" THEN GOTO 1000
5190 IF F$="" THEN GOTO 1000
5200 IF O$="" THEN GOTO 1000
5210 IF R$="" THEN GOTO 1000
5220 IF F$="" THEN GOTO 1000
5230 IF O$="" THEN GOTO 1000
5240 IF R$="" THEN GOTO 1000
5250 IF F$="" THEN GOTO 1000
5260 IF O$="" THEN GOTO 1000
5270 IF R$="" THEN GOTO 1000
5280 IF F$="" THEN GOTO 1000
5290 IF O$="" THEN GOTO 1000
5300 IF R$="" THEN GOTO 1000
5310 IF F$="" THEN GOTO 1000
5320 IF O$="" THEN GOTO 1000
5330 IF R$="" THEN GOTO 1000
5340 IF F$="" THEN GOTO 1000
5350 IF O$="" THEN GOTO 1000
5360 IF R$="" THEN GOTO 1000
5370 IF F$="" THEN GOTO 1000
5380 IF O$="" THEN GOTO 1000
5390 IF R$="" THEN GOTO 1000
5400 IF F$="" THEN GOTO 1000
5410 IF O$="" THEN GOTO 1000
5420 IF R$="" THEN GOTO 1000
5430 IF F$="" THEN GOTO 1000
5440 IF O$="" THEN GOTO 1000
5450 IF R$="" THEN GOTO 1000
5460 IF F$="" THEN GOTO 1000
5470 IF O$="" THEN GOTO 1000
5480 IF R$="" THEN GOTO 1000
5490 IF F$="" THEN GOTO 1000
5500 IF O$="" THEN GOTO 1000
5510 IF R$="" THEN GOTO 1000
5520 IF F$="" THEN GOTO 1000
5530 IF O$="" THEN GOTO 1000
5540 IF R$="" THEN GOTO 1000
5550 IF F$="" THEN GOTO 1000
5560 IF O$="" THEN GOTO 1000
5570 IF R$="" THEN GOTO 1000
5580 IF F$="" THEN GOTO 1000
5590 IF O$="" THEN GOTO 1000
5600 IF R$="" THEN GOTO 1000
5610 IF F$="" THEN GOTO 1000
5620 IF O$="" THEN GOTO 1000
5630 IF R$="" THEN GOTO 1000
5640 IF F$="" THEN GOTO 1000
5650 IF O$="" THEN GOTO 1000
5660 IF R$="" THEN GOTO 1000
5670 IF F$="" THEN GOTO 1000
5680 IF O$="" THEN GOTO 1000
5690 IF R$="" THEN GOTO 1000
5700 IF F$="" THEN GOTO 1000
5710 IF O$="" THEN GOTO 1000
5720 IF R$="" THEN GOTO 1000
5730 IF F$="" THEN GOTO 1000
5740 IF O$="" THEN GOTO 1000
5750 IF R$="" THEN GOTO 1000
5760 IF F$="" THEN GOTO 1000
5770 IF O$="" THEN GOTO 1000
5780 IF R$="" THEN GOTO 1000
5790 IF F$="" THEN GOTO 1000
5800 IF O$="" THEN GOTO 1000
5810 IF R$="" THEN GOTO 1000
5820 IF F$="" THEN GOTO 1000
5830 IF O$="" THEN GOTO 1000
5840 IF R$="" THEN GOTO 1000
5850 IF F$="" THEN GOTO 1000
5860 IF O$="" THEN GOTO 1000
5870 IF R$="" THEN GOTO 1000
5880 IF F$="" THEN GOTO 1000
5890 IF O$="" THEN GOTO 1000
5900 IF R$="" THEN GOTO 1000
5910 IF F$="" THEN GOTO 1000
5920 IF O$="" THEN GOTO 1000
5930 IF R$="" THEN GOTO 1000
5940 IF F$="" THEN GOTO 1000
5950 IF O$="" THEN GOTO 1000
5960 IF R$="" THEN GOTO 1000
5970 IF F$="" THEN GOTO 1000
5980 IF O$="" THEN GOTO 1000
5990 IF R$="" THEN GOTO 1000
6000 IF F$="" THEN GOTO 1000
6010 IF O$="" THEN GOTO 1000
6020 IF R$="" THEN GOTO 1000
6030 IF F$="" THEN GOTO 1000
6040 IF O$="" THEN GOTO 1000
6050 IF R$="" THEN GOTO 1000
6060 IF F$="" THEN GOTO 1000
6070 IF O$="" THEN GOTO 1000
6080 IF R$="" THEN GOTO 1000
6090 IF F$="" THEN GOTO 1000
6100 IF O$="" THEN GOTO 1000
6110 IF R$="" THEN GOTO 1000
6120 IF F$="" THEN GOTO 1000
6130 IF O$="" THEN GOTO 1000
6140 IF R$="" THEN GOTO 1000
6150 IF F$="" THEN GOTO 1000
6160 IF O$="" THEN GOTO 1000
6170 IF R$="" THEN GOTO 1000
6180 IF F$="" THEN GOTO 1000
6190 IF O$="" THEN GOTO 1000
6200 IF R$="" THEN GOTO 1000
6210 IF F$="" THEN GOTO 1000
6220 IF O$="" THEN GOTO 1000
6230 IF R$="" THEN GOTO 1000
6240 IF F$="" THEN GOTO 1000
6250 IF O$="" THEN GOTO 1000
6260 IF R$="" THEN GOTO 1000
6270 IF F$="" THEN GOTO 1000
6280 IF O$="" THEN GOTO 1000
6290 IF R$="" THEN GOTO 1000
6300 IF F$="" THEN GOTO 1000
6310 IF O$="" THEN GOTO 1000
6320 IF R$="" THEN GOTO 1000
6330 IF F$="" THEN GOTO 1000
6340 IF O$="" THEN GOTO 1000
6350 IF R$="" THEN GOTO 1000
6360 IF F$="" THEN GOTO 1000
6370 IF O$="" THEN GOTO 1000
6380 IF R$="" THEN GOTO 1000
6390 IF F$="" THEN GOTO 1000
6400 IF O$="" THEN GOTO 1000
6410 IF R$="" THEN GOTO 1000
6420 IF F$="" THEN GOTO 1000
6430 IF O$="" THEN GOTO 1000
6440 IF R$="" THEN GOTO 1000
6450 IF F$="" THEN GOTO 1000
6460 IF O$="" THEN GOTO 1000
6470 IF R$="" THEN GOTO 1000
6480 IF F$="" THEN GOTO 1000
6490 IF O$="" THEN GOTO 1000
6500 IF R$="" THEN GOTO 1000
6510 IF F$="" THEN GOTO 1000
6520 IF O$="" THEN GOTO 1000
6530 IF R$="" THEN GOTO 1000
6540 IF F$="" THEN GOTO 1000
6550 IF O$="" THEN GOTO 1000
6560 IF R$="" THEN GOTO 1000
6570 IF F$="" THEN GOTO 1000
6580 IF O$="" THEN GOTO 1000
6590 IF R$="" THEN GOTO 1000
6600 IF F$="" THEN GOTO 1000
6610 IF O$="" THEN GOTO 1000
6620 IF R$="" THEN GOTO 1000
6630 IF F$="" THEN GOTO 1000
6640 IF O$="" THEN GOTO 1000
6650 IF R$="" THEN GOTO 1000
6660 IF F$="" THEN GOTO 1000
6670 IF O$="" THEN GOTO 1000
6680 IF R$="" THEN GOTO 1000
6690 IF F$="" THEN GOTO 1000
6700 IF O$="" THEN GOTO 1000
6710 IF R$="" THEN GOTO 1000
6720 IF F$="" THEN GOTO 1000
6730 IF O$="" THEN GOTO 1000
6740 IF R$="" THEN GOTO 1000
6750 IF F$="" THEN GOTO 1000
6760 IF O$="" THEN GOTO 1000
6770 IF R$="" THEN GOTO 1000
6780 IF F$="" THEN GOTO 1000
6790 IF O$="" THEN GOTO 1000
6800 IF R$="" THEN GOTO 1000
6810 IF F$="" THEN GOTO 1000
6820 IF O$="" THEN GOTO 1000
6830 IF R$="" THEN GOTO 1000
6840 IF F$="" THEN GOTO 1000
6850 IF O$="" THEN GOTO 1000
6860 IF R$="" THEN GOTO 1000
6870 IF F$="" THEN GOTO 1000
6880 IF O$="" THEN GOTO 1000
6890 IF R$="" THEN GOTO 1000
6900 IF F$="" THEN GOTO 1000
6910 IF O$="" THEN GOTO 1000
6920 IF R$="" THEN GOTO 1000
6930 IF F$="" THEN GOTO 1000
6940 IF O$="" THEN GOTO 1000
6950 IF R$="" THEN GOTO 1000
6960 IF F$="" THEN GOTO 1000
6970 IF O$="" THEN GOTO 1000
6980 IF R$="" THEN GOTO 1000
6990 IF F$="" THEN GOTO 1000
7000 IF O$="" THEN GOTO 1000
7010 IF R$="" THEN GOTO 1000
7020 IF F$="" THEN GOTO 1000
7030 IF O$="" THEN GOTO 1000
7040 IF R$="" THEN GOTO 1000
7050 IF F$="" THEN GOTO 1000
7060 IF O$="" THEN GOTO 1000
7070 IF R$="" THEN GOTO 1000
7080 IF F$="" THEN GOTO 1000
7090 IF O$="" THEN GOTO 1000
7100 IF R$="" THEN GOTO 1000
7110 IF F$="" THEN GOTO 1000
7120 IF O$="" THEN GOTO 1000
7130 IF R$="" THEN GOTO 1000
7140 IF F$="" THEN GOTO 1000
7150 IF O$="" THEN GOTO 1000
7160 IF R$="" THEN GOTO 1000
7170 IF F$="" THEN GOTO 1000
7180 IF O$
```


INTELIGENCIA ARTIFICIAL

INTELIGENCIA ARTIFICIAL



2.480 ptas.
496 págs.

Inteligencia artificial es un texto perfectamente documentado, por algo su autor además de ser profesor de la Facultad de Informática de Madrid, es doctor de esta materia. En él se parte de una introducción histórica para avanzar después en el tratamiento y resolución a través de la inteligencia artificial de los problemas que se puedan presentar en la vida real.

Casi un tratado con un elevado nivel de calidad, aunque tal vez demasiado complejo para quienes no tengan ningún conocimiento sobre el tema.

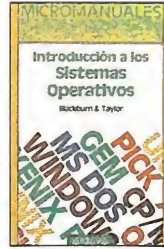
Paraninfo

J. Pazos Sierra

NIVEL «C»

LENGUAJES

INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS OPERATIVOS



530 ptas.
94 págs.

A lo largo de los nueve capítulos de que consta este texto, perteneciente a la colección Micromanuales, se abordan los sistemas operativos de forma general, profundizando en el último capítulo en algunos sistemas operativos específicos como UNIX, PICK, CP/M, MSDOS y APPLE DOS.

Introducción a los sistemas operativos responde perfectamente al objetivo general planteado en esta colección. Un texto ameno especialmente recomendado para quienes deseen iniciarse en este interesante mundo.

Anaya

Blackburn & Taylor

NIVEL «I»

APLICACIONES

BASES DE DATOS



1.800 ptas.
296 págs.

Este texto es el resumen de los cursos monográficos de bases de datos que se han realizado en los últimos años en una universidad parisina. Por tanto, en él se ha buscado un enfoque pedagógico y, aunque en principio resulta válido para quienes deseen profundizar en los sistemas de bases de datos, en él se recalca su especial utilidad para los estudiantes que deseen convertirse en especialistas de bases de datos, para que los utilicen e incluso sean capaces de construirlos.

Paraninfo

G. Gardarin

NIVEL «E»

CÓDIGO MÁQUINA

RUTINAS EN LENGUAJE MÁQUINA PARA AMSTRAD



1.696 ptas.
213 págs.

Éste es un libro-herramienta en el que los usuarios de Amstrad van a encontrar los conocimientos necesarios para poder resolver sin excesiva dificultad bastantes tareas relativas a la manipulación de gráficos, sonido, pantalla y algunos otros aspectos de igual importancia referidos al mundo de la programación.

Para usar las rutinas no es necesario tener conocimientos de Código Máquina, ya que es posible utilizarlas desde el Basic.

Anaya

Joe Pritchard

NIVEL «C»

LENGUAJES

MANUAL PARA TURBO PASCAL



1.950 ptas.
242 págs.

El libro es, en realidad, un perfecto sustituto del manual del programa Turbopascal. En el cual se explica de una forma exhaustiva todo lo referente al manejo del editor de dicho lenguaje y, además, una detallada descripción de la extensa biblioteca de funciones que éste incorpora y que permite al programador conseguir todas las posibilidades imaginables para el desarrollo de programas en Turbopascal. Y todo ello de una forma legible, sencilla y muy fácil de entender para cualquier usuario.

RA-MA

J. A. Díaz y L. Suja

NIVEL «C»

CÓDIGO MÁQUINA

PROGRAMACIÓN AVANZADA DEL ZX SPECTRUM. RUTINAS DE LA ROM Y SISTEMA OPERATIVO



128 pgs.

Estamos ante un manual de referencia imprescindible para cualquier programador que se precie. En él se explican todos los conceptos necesarios para que podamos sacar el máximo rendimiento a nuestro ordenador a través del lenguaje Máquina, utilizando las valiosas herramientas que la ROM pone a nuestro alcance.

Es un libro fácil de leer y que contiene una información bastante completa en todos los sentidos.

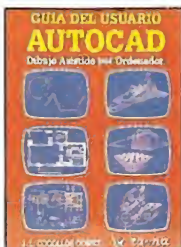
Anaya

Steve Kramer

NIVEL «I»

AUTOCAD

GUÍA DEL USUARIO AUTOCAD



2.200 ptas.
179 págs.

Todos los usuarios de Autocad habrán tenido que enfrentarse sin remedio al extenso manual que acompaña al programa, en el cual se tratan todos los aspectos relativos al modo de utilizar este potente diseñador gráfico. El libro por su parte pretende ser una guía de consulta rápida, pero no por ello poco profunda, que nos ofrezca la posibilidad de ponernos a trabajar enseguida con este complejo programa.

Bastará una primera lectura para poder sentarnos frente a nuestro ordenador y realizar los primeros dibujos.

RA-MA

J. L. Cogollor

NIVEL «I»

LENGUAJES



MODULA 2

2.450 ptas.
224 págs.

Modula 2 es uno de los lenguajes procedurales más avanzados y, sin duda, uno de los lenguajes que tienden a implantarse con más fuerza en un futuro inmediato.

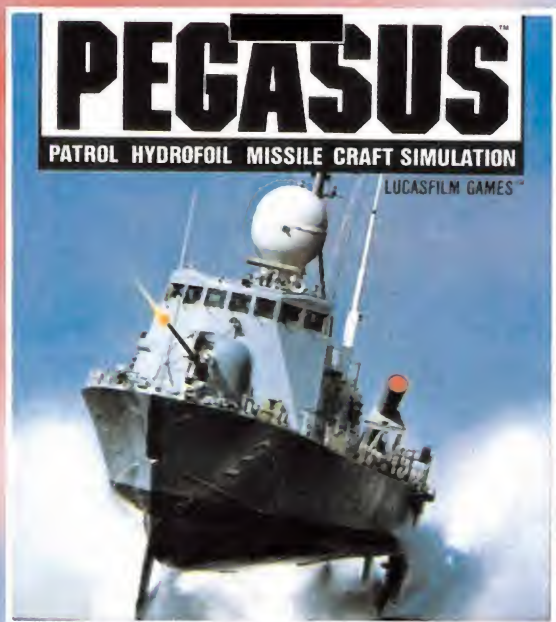
Modula 2 está concebido como una obra didáctica, por algo su autor es actualmente profesor de universidad. En él se explican sus características y se pretende iniciar al lector en la programación de dicho lenguaje.

Paraninfo

Carlos Galán

NIVEL «I»

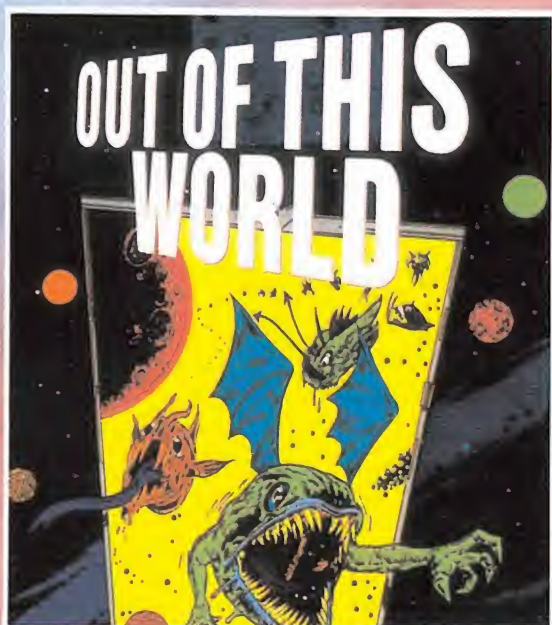
¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!



PEGASUS

La lancha rápida Hydrofoil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.

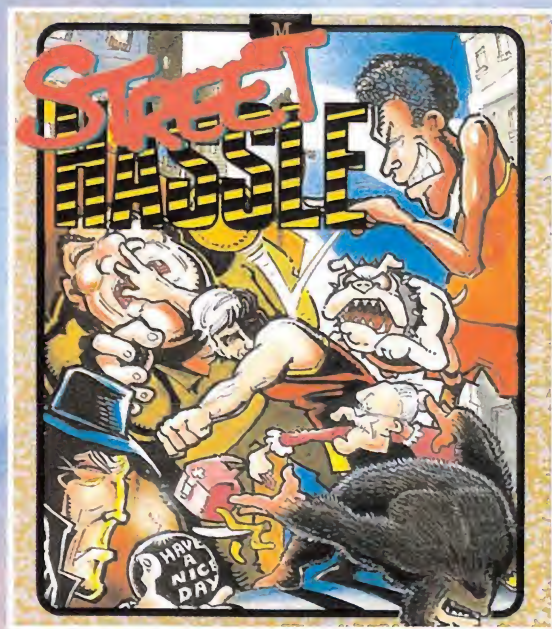
C-64, Spectrum, Amstrad.



OUT OF THIS WORLD

Repentinamente la nave se sumerge en un mar de flaseantes láser. Chuck traga saliva horrorizado, ¡¡¡"he entrado en otro mundo"!!!
Recogiendo los fragmentos de las naves que destruyas, (se te va a quedar el dedo pegado al disparador de tu nave), conseguirás la energía necesaria para salir a través de ocho niveles.

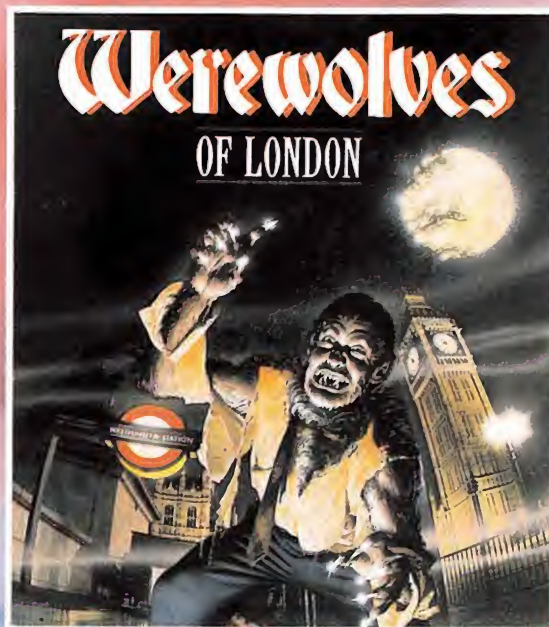
C-64, Spectrum, Amstrad.



STREET HASSLE

El era un honrado profesor de Universidad, antes de que se hartara y se volviera loco.
Su deber ahora es limpiar de maleantes la ciudad, pero...
¿En su afán de justicia, será capaz de distinguir un delincuente de una inocente abuelita que pasea con su perro...?

C-64, Spectrum



WEREWOLVES OF LONDON

Te paseas a la luz de la luna. Hay sangre en las calles.
¡Incluso las ratas huyen espantadas!. ¿Por qué tu estómago se para a chillar cada vez que te cruzas con un caminante?
¿No serás tú...? ¡¡EL HOMBRE LOBO!!!

C-64, Spectrum, Amstrad.





Cuando pensábamos que los programas en tres dimensiones habían dado de sí todo lo posible, y que el mítico filmation era imposible de mejorar, surge un programa que vuelve a sorprendernos con una increíble rapidez de movimientos. Phantom Club nos demuestra una vez más que la única limitación del hombre está en su propia imaginación.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Phantom Club



El Phantom Club es una asociación de superhéroes que decidieron en su momento unir sus habilidades y esfuerzos para ofrecer un frente común contra el crimen y el delito. Un gigantesco local de más de 550 habitaciones era la base de un grupo que se hizo pronto famoso por la eficacia de sus operaciones.

Pero como suele ocurrir, las malas compañías pueden torcer los caminos de las más rectas personas, y poco a poco el Overlod o jefe supremo del Phantom Club comenzó a aburrirse de hacer el bien sin mirar a quién, convenciendo a sus colaboradores para dedicar sus superpoderes a tareas de dudosa legalidad, pero infinitamente más productivas. El que fuera símbolo de la ley y el orden se convirtió pronto en una poderosa banda de criminales y malhechores que se extendió por todo el mundo.

Por suerte uno de los componentes del Phantom Club permaneció fiel a sus principios y no se dejó

arrastrar por sus compañeros. Por desgracia sus poderes eran aún muy limitados, pues ingresó en la organización poco antes del nefasto cambio de identidad, por lo que de momento es incapaz por sí mismo de hacer volver al resto de superhéroes al buen camino. Plutus, el héroe incorrupto, necesitará tu colaboración para superar las tareas necesarias para completar los diez rangos que le separan de la máxima categoría, con la que sí será capaz de completar su labor justiciera.

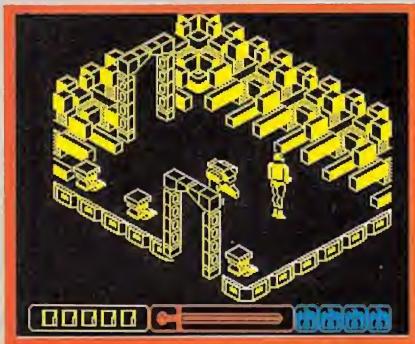
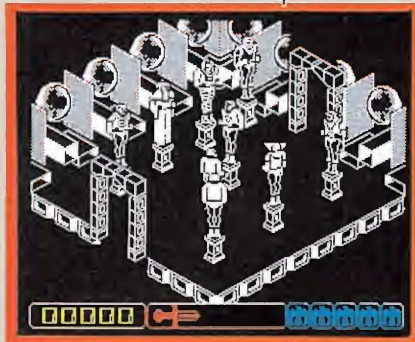
El juego

Plutus cuenta con cinco vidas, o lo que es lo mismo, sus poderes sólo se podrán regenerar cuatro veces después de una completa destrucción. Pese a sus grandes capacidades de lucha perderá energía cada vez que dispare o sea atacado, energía representada por una espada en la parte inferior de la pantalla, de modo que cada vez que el nivel de energía lle-

gue a 0 se producirá la pérdida inmediata de una vida. Para defenderse cuenta con un lanzador de rayos, alojado en su cabeza, que destruye a todos los enemigos que se interpongan en su camino, si bien resultará ineficaz con aquellos obstáculos que, por su baja altura, queden fuera de su alcance. A la izquierda del indicador de energía se encuentra el marcador de puntos, con capacidad máxima de cinco dígitos.

Comienzas el juego con el rango mínimo o **zelator**. Para alcanzar el nivel máximo o **ipsismus** tendrás que atravesar otros ocho rangos intermedios. Para superar un rango es necesario cumplir una misión, de modo que para completar el juego será preciso realizar correctamente nueve misiones.

En tu camino por las habitaciones del Phantom Club encontrarás algunas salas, ocho en total, en las que se ve una pantalla de cine en la que se observa un guepardo corriendo. Si activas la pantalla disparándola apa-



recerá información sobre una misión, pero ten en cuenta que cada pantalla asigna su misión solamente a un rango determinado, de modo que si tu rango actual no coincide con el de la misión encomendada se te indicará cuál es el rango exigido por esa pantalla en particular. Y además, aunque ambos rangos coincidan, necesitarás un mínimo de 40.000 puntos para recibir información. Una vez completados ambos requisitos, puntuación y rango correctos, aparecerá un mensaje conteniendo la misión a realizar, la cual te quedará automáticamente encomendada.

Una vez cumplida la misión, tu rango resulta incrementado, aparece el mensaje de felicitación correspondiente y Plutus reaparece en una habitación aleatoria del laberinto tomada entre cuatro posibles. En el mapa aparecen señaladas estas cuatro posibles pantallas, las habitaciones que contienen misiones y el rango necesario para cada una, nume-

rado desde 0 para zelator hasta 8 para magus. Más adelante os daremos cuenta detallada de las misiones y la forma de completarlas.

Como era de esperar las habitaciones del complejo están pobladas por los antiguos compañeros de Plutus que, conocedores de las intenciones de su ex-colega, intentarán detenerle. Entre los diversos superhéroes encontrarás cardenales, hombres-araña, transformers que se convierten alternativamente en peligrosos cañones y budas, además de otros enemigos como arañas, plantas carnívoras, columnas que surgen del suelo y pájaros de piedra. Todos ellos restan energía al contacto y algunos, como las arañas y los robots, resultarán imposibles de destruir, debido a su pequeño tamaño. Los cardenales y los pájaros de piedra necesitan cinco disparos para ser destruidos, momento en el que se elevarán hasta perderse de vista. Los budas necesitan tres impactos y cambian súbitamente de orientación, comenzando a girar en cuanto quedan fuera de combate.

Las ayudas

Las ayudas vienen de tres maneras diferentes. Las **esferas flotantes** dan una vida extra la primera vez que las tocas, restando energía en sucesivos contactos. Los **diamantes flotantes** actúan de igual manera, pero en vez de una vida proporcionan velocidad extra de efecto transitorio. Las **esferas giratorias**, en cambio, proporcionan gran cantidad de puntos convirtiéndose de ese modo en el elemento más importante para alcanzar los 40.000 puntos necesarios para recibir cada misión. En el mapa aparece la localización de todas las esferas y diamantes, indicándose de igual manera la puntuación que ofrecen (10.000, 20.000 ó 25.000 puntos, si bien las dos últimas posibilidades parecen variar entre las versiones de Spectrum y Amstrad), puntuación

que te será asignada en cuanto disparas contra la esfera. Ten en cuenta que las esferas giratorias son muy limitadas, de modo que no las desperdicies y utiliza la que te proporcione la puntuación mínima necesaria.

Hay dos tipos de pantallas en las que se producen nuevos fenómenos. En las marcadas en el mapa como D1 observarás aparecer una figura que representa la cabeza de un águila en la esquina superior izquierda de la pantalla, con lo que las salidas de esa habitación quedarán bloqueadas hasta que destruyas el enemigo presente en esa habitación. Si el personaje presente es el Psi-man (con apariencia de momia) tendrás que destruirle, no a él sino a su proyección astral en forma de pájaro, momento en el que el Psi-man se desplazará a un extremo de la habitación. En el caso de las pantallas marcadas D2 las salidas quedarán igualmente bloqueadas, pero no se abrirán hasta que cese el sonido del reloj que marca la cuenta atrás, a la vez que observas un símbolo que representa un rayo dentro de un círculo.

Finalmente, indicar que en las habitaciones marcadas con una G en el mapa aparecerá un cubo girando sobre un soporte. Si disparas sobre él tendrás la posibilidad de grabar el juego en curso para volverlo a cargar en otro momento. Los usuarios de Spectrum tendrán que preparar el cassette para almacenar la grabación, pero en el caso del Amstrad la grabación se realiza en la misma memoria del ordenador, con lo que los datos se perderán al apagarlo. Un hecho insólito, pues obliga a los usua-


```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
...":s=&4000:lin=170:GOSUB 130:s=&A000:li
n=&B00:GOSUB 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)<>"S"THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPU
T"Numero de vidas? (1-255)",a:POKE &A037
,a
50 INPUT"Energia infinita? ",a$:IF UPPER
$(a$)<>"S"THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=&A03C TO &A04
1:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A04A:GOSUB 1
50
90 INPUT"Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE &A04D,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
...":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 12
0:TAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:INK
n,a:NEXT:MODE 1:BORDER 0:LOAD"!":,10000:
CALL &A000
130 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b=VAL(
"*MID$(a$,n,2)":POKE s,b:sum=sum+b:s=s
+1:NEXT:IF sum<>con THEN PRINT"Error en
la linea":lin:END
140 lin=lin+10:GOTO 130
150 FOR n=b TO b+2:POKE n,0:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA AF06F6ED79DD36000DD,1281
180 DATA 2B18F8D108FE01067F3E,982

```

```

190 DATA 10ED793E54ED79D9E1D9,1537
200 DATA D818DF3D20FDA724C806,1218
210 DATA F5ED79A9E68828F5067F,1547
220 DATA 3E10ED7972F4FD97D3C,1085
230 DATA E68F6FF620D917ED7937,1287
240 DATA C93D28FDA724C806F5ED,1438
250 DATA 78A9E68828F5067F3E10,1143
260 DATA ED7972F4F1F3E2A173D,824
270 DATA D07937C906F63E10ED79,1302
280 DATA D9E52E00D9211A8E506,1162
290 DATA F5ED79E6884FCD21A830,1493
300 DATA FB21150410FE287C8520,959
310 DATA F93E0ACD21A830EA26C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A830E13EDABC,1237
330 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
340 DATA D33EDABC38E4FD2157AA,1506
350 DATA FD0E026C43E1CCD21A8,1093
360 DATA 38BE3ED78C38D02C28EF,1207
370 DATA 26783E1CCD21A830AD3E,929
380 DATA 1CCD21A830A67CFEC030,1279
390 DATA 0EFE9C38CFD023FD70FE,1599
400 DATA 5B20CB18C53E0B26802E,880
410 DATA 083E0B18023E0CCD47A8,625
420 DATA D080003E0CCD47A8D03E,998
430 DATA C5BCCB152680D2F5A83E,1508
440 DATA 10B0C200A800AF0826C4,997
450 DATA 2E01FD2100AC3E071817,621
460 DATA 3EF9AD0648DD7700DD23,1353
470 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
480 DATA 023E0CCD47A8D000003E,790
490 DATA 0ECD47A8D03E09BCCB15,1357
500 DATA 26C4D237A98AD087AB3,1158
510 DATA 28CCC38DA83EF9ADC648,1369
520 DATA D07780DD231B2E023E84,737
530 DATA 26B3CD06A9D0FD7E04B7,1579
540 DATA 285A6901007F000000D,616
550 DATA 4E08FD4681DD210000DD,877
560 DATA 094D3E012E0226B3CD06,833
570 DATA A9D083E7FBD28033256AA,1104

```

```

580 DATA 2E023E0826B3CD06A9D0,1131
590 DATA FD5E02FD508369810500,802
600 DATA F0894D78B226C42E013E,983
610 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1029
620 DATA A9113CA9D5ED5B79AAC3,1442
630 DATA 4BA83E06000018B63E0D,592
640 DATA CD47A83E10CD47A8D03E,1236
650 DATA DBBCCB152683D02D4A9C9,1640
660 DATA CD68A821008006FFC51E,1126
670 DATA 004B16FF06F5ED78E680,1318
680 DATA A928501C792FE6804F15,943
690 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
700 DATA 001132800632C51A0600,480
710 DATA 4F0913C110FE5210000,824
720 DATA 11CD0800632C51A06004F,714
730 DATA 0913C110FE5210000,1034
740 DATA A7ED42013200A7ED4208,1207
750 DATA 0901C0FFA7ED42083C32,1258
760 DATA 56AAC900000000000000,859
770 DATA 2A282200000000000000,116
780 DATA 00000000000000000000,0
790 DATA 00000000000000000000,0
800 DATA 00000000000000000000,0
810 DATA 0001CDEAA90000000000,609
820 DATA "*"
830 REM Segundo bloque
840 DATA F32100401100A8018502,661
850 DATA ED80DD215BA0110001CD,1151
860 DATA EA93EC33211AB212D0A0,1136
870 DATA 012000110000ED5312AB,743
880 DATA ED8BC385AAAF3248543E,1357
890 DATA 3C32A543CE053228E0AF,914
900 DATA 32BAC732C3C73E1832BC,1203
910 DATA D521000022F3D53E0332,851
920 DATA 10E8C349290000000000,549
930 DATA "*"
940 DATA 0,11,20,26,24,9,18,16,20,1,2,11
,8,15,3,6

```

rios de Amstrad a tener que jugar todo el juego de un tirón, lo que puede ser cuestión de varias horas.

Las misiones

Zelator. Tras trasladarte al monitor correspondiente a tu rango con un mínimo de 40.000 puntos y dispararle aparecerá el mensaje «Find this man» (encuentra a este hombre) junto a la silueta de un superhéroe. Dicho personaje se encuentra inmóvil y solitario en una de las pantallas más al norte del mapa, por lo que bastará con desplazarte hasta allí y dispararle, con lo que pasarás automáticamente al rango siguiente.

Teoricus. El monitor correspondiente presenta el mensaje «Destroy seven cardinals» (destruye siete cardenales). Los cardenales son los enemigos de traje largo y barba, que empuñan látigos y necesitan cinco

disparos para ser abatidos, tras lo cual comienzan a flotar y desaparecen. Por tanto, tendrás que buscar siete cardenales distintos y acabar con ellos para conseguir el rango siguiente. En el mapa hemos indicado la localización de los más cercanos a la pantalla que asigna la misión, si bien puedes optar por destruir a otros, pues como bien sabes son unos enemigos muy abundantes. En las partidas de prueba jugadas hemos observado que dicho número, siete, no es rigurosamente exacto y puede oscilar hacia arriba o hacia abajo.

Practicus. El mensaje del monitor correspondiente nos dice «Find room with five stone birds» (encuentra la habitación con cinco pájaros de piedra). Los pájaros de piedra son esos robots que vuelan a ras de suelo, y a veces recogen sus patas mecánicas y se elevan. Por suerte esta misión es fácil de completar sabiendo cuál es la pantalla en cuestión, pues basta con observar el mapa y dirigirte a la pantalla marcada, que es la única que contiene cinco de estos ingenios.

Philosophus. En esta ocasión nos encontramos con un mensaje ya co-

nocido, pues la pantalla nos pide de nuevo «Find this man» (encuentra este hombre), pero en este caso el personaje a localizar es distinto. Como observaréis en el mapa la pantalla donde está este personaje se encuentra en la zona central, con lo que bastará realizar las mismas acciones que en el rango de zelator, trasladarnos a la habitación indicada y disparar al personaje.

Adeptus minor. En este caso, el monitor nos pide «Destroy six stone birds» (destruye seis pájaros de piedra). Ya recordaréis a estos simpáticos seres a través de vuestras andanzas por el complejo, y sabréis bien que solamente pueden ser acertados por vuestros disparos cuando repliegan sus patas y levantan el vuelo, pues de otra manera permanecen demasiado bajos para los disparos de Plutus. Si a esto unimos la complicación adicional de que no todos los pájaros de piedra vuelan (curiosa paradoja) comprenderemos que no todos los pájaros que encontremos servirán para nuestros fines, además de necesitar cinco disparos para abatir a cada uno. En cualquier caso, el



proceso a seguir es muy similar al de los cardenales, por lo que hemos marcado en el mapa algunos de los pájaros de piedra útiles más cercanos. Recuerda que tienen que ser pájaros distintos y que, al igual que los cardenales, el número de seis no es completamente riguroso.

Adeptus maior. El monitor correspondiente nos indica el mensaje «Shoot pyramid», que significa «dispara a la pirámide». La pirámide en cuestión gira sobre su pedestal en una de las habitaciones centrales del complejo y como observaréis en el mapa se encuentra en el centro de una gran espiral de pantallas, con lo que el camino hasta ella será largo, pero productivo.

Adeptus exemptus. Algunos habéis pensado desde el comienzo del juego, que solamente hay ocho monitores en el juego, mientras que los rangos a superar son nueve. Pues bien, no existe una misión especial para el rango de adeptus exemptus, únicamente es necesario conseguir un total de 50.000 puntos disparando a algunas esferas, momento en el que pasaremos automáticamente de nivel.

Magister templi. La pantalla correspondiente nos sugiere una curiosa misión: «Destroy invisible man» (destruye al hombre invisible). Si ninguno de vosotros ha visto al hombre invisible en sus recorridos por el laberinto no hay por qué extrañarse, pues dicho personaje hace honor a su nombre y no puede ser observado. Pero en la habitación indicada en el mapa, junto a la que sirvió de solución al rango philosophus, observaréis que aunque la pantalla permanece vacía, unos disparos surgen del aire contra Plutus. Utiliza dichos disparos como punto de referencia, y aunque tengas que perder algo de energía dispara en la dirección de donde vienen, y tras algunos impactos habrás conseguido destruir al hombre invisible.

Magus. La última misión es, sin duda, la más pesada de resolver para los que no disponen del maravilloso mapa que os ofrecemos, pues

el monitor correspondiente nos dice «Find three of this» (encuentra tres de éstas) a la vez que muestra la imagen de una extraña esfera diferente al resto de esferas (giratorias y flo-

tantes) del juego. El objetivo a resolver es simple, encontrar y tocar tres esferas como la que aparece en pantalla, pero el problema es tener que recorrer todo el laberinto para encontrarlas. Vosotros lo tendréis más fácil, pues el mapa contiene la localización exacta de la tres esferas y no tendréis más que ir y tocarlas una por una. Lo que nadie os puede quitar es la larga caminata para recorrer las largas distancias que las separan.

Ipsismus. ¿Qué ocurre cuando alcanzamos el máximo rango? No hay más nombres, tampoco existen textos de felicitación. En todo caso haber llegado hasta aquí es toda una recompensa.



SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23299,0: INPUT "Numero de vidas
? "; a$: POKE 23306,a
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23304,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ";
LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,VAL a$
100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
334,0
110 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT #RND:"Inserta cinta o
iginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: LOAD ""SCRE
ENS: PRINT AT 6,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 23296
130 SAVE "PHANTOMBAS" LINE 10:
SAVE "PHANTOMBIN"CODE 23296,45:
VERIFY """: VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	AF3250C23E3C32AAC23E	1097
2	053228E0AF32A8FD32B1	1192
3	FD3213D6676F23FD63E	1123
4	033210E03EC93202EE32	896
5	9CC2C3A861000000000	810

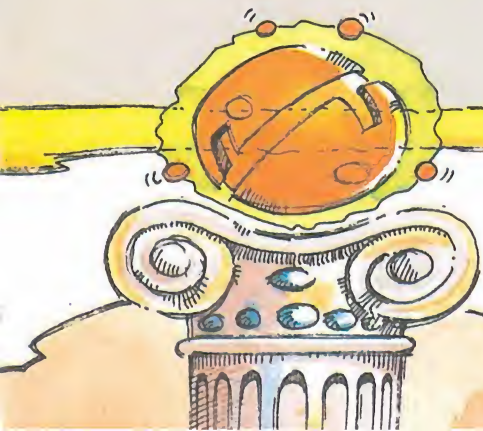
DUMP: 40.000

N.º BYTES: 45

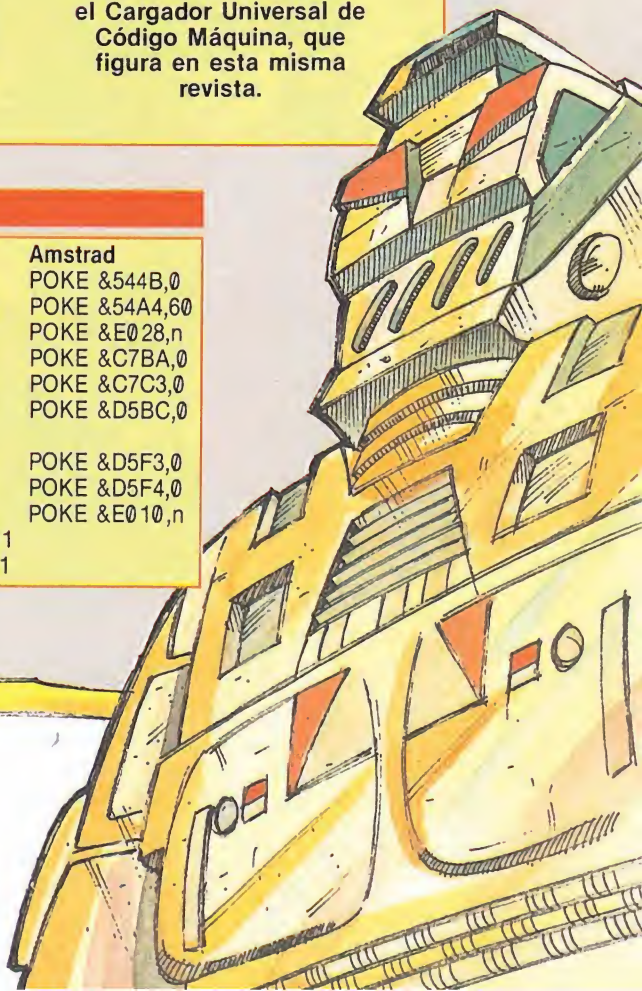
Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

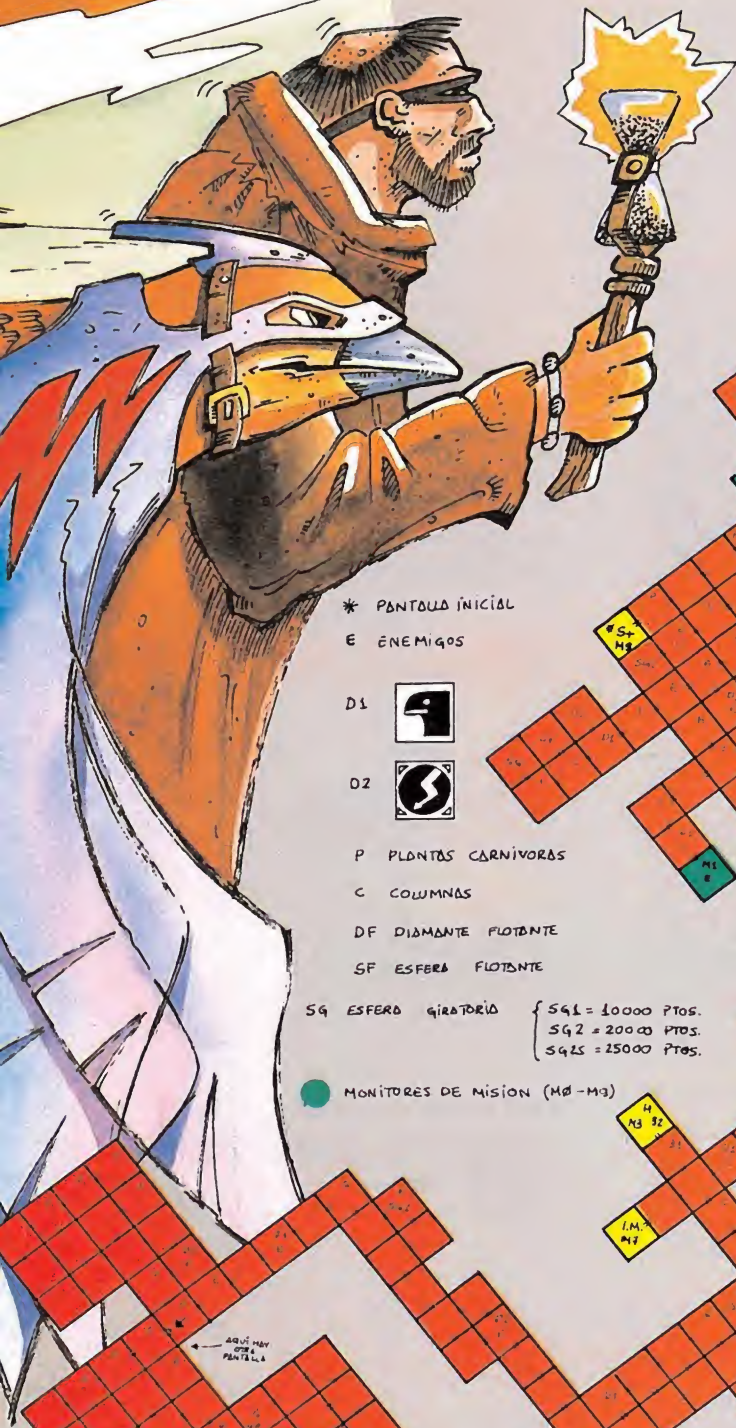
POKES DEL PHANTON CLUB

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	POKE 49744,0	POKE &544B,0
Energía infinita	POKE 49834,60	POKE &54A4,60
Número de vidas	POKE 57384,n	POKE &E028,n
No limita vidas extra	POKE 64936,0	POKE &C7BA,0
	POKE 64945,0	POKE &C7C3,0
Cualquier rango sirve	POKE 54803,0	POKE &D5BC,0
Cualquier puntuación sirve	POKE 54847,0	POKE &D5F3,0
	POKE 54848,0	POKE &D5F4,0
Pantalla inicial	POKE 57360,n	POKE &E010,n
Juego rápido	POKE 60930,201	
Inmune a todo	POKE 49820,201	



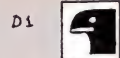
D'ANGE | BZ*





* PANTALLA INICIAL

E ENEMIGOS



P PLANTAS CARNIVORAS

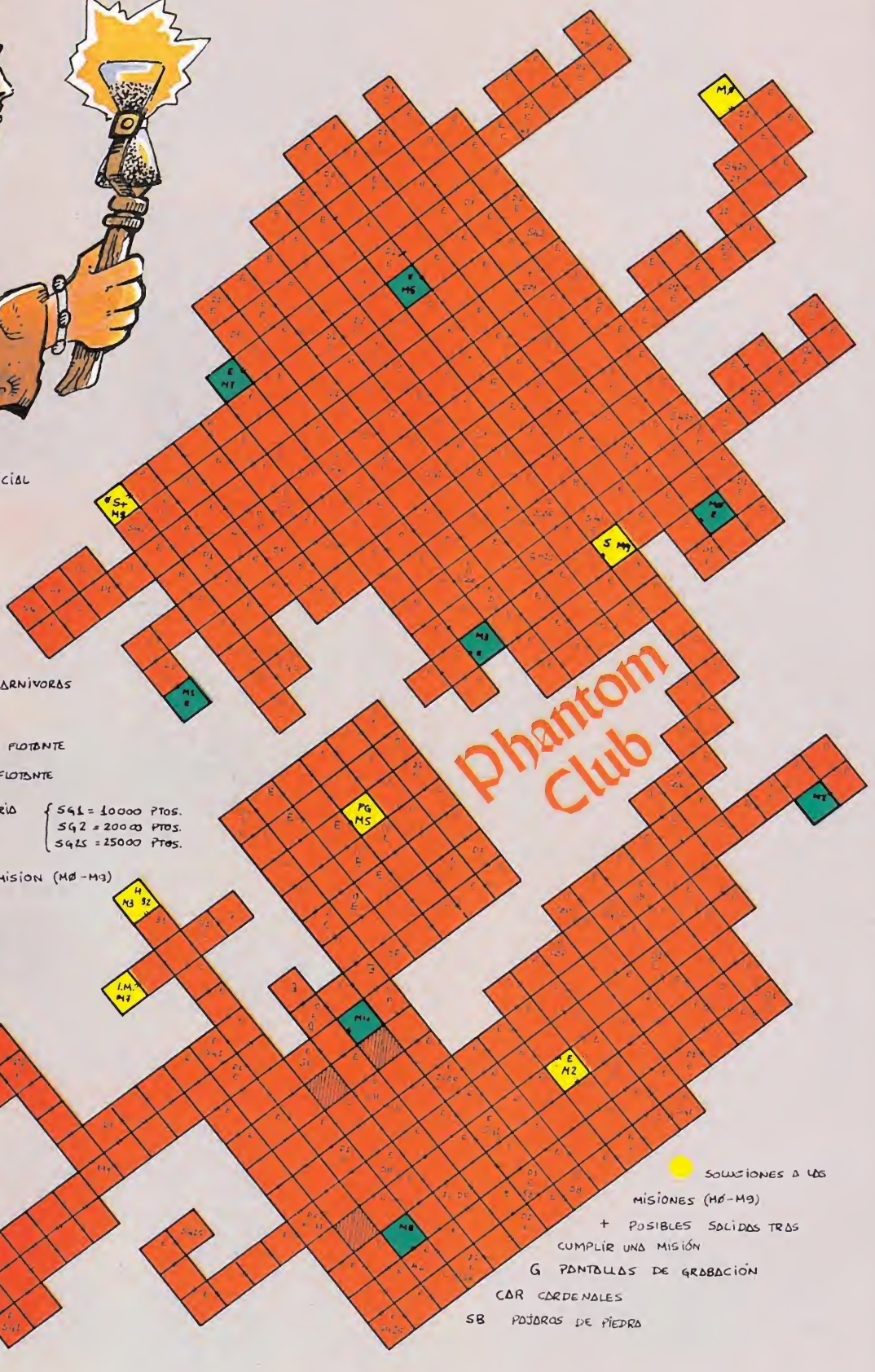
C COLUMNAS

DF DIAMANTE FLOTANTE

SF ESFERA FLOTANTE

SQ ESFERA GIRATORIA { SQ1 = 10000 PTOS.
SQ2 = 20000 PTOS.
SQ3 = 25000 PTOS.

● MONITORES DE MISION (M0-M9)



● SOLUCIONES A LAS

MISIONES (M0-M9)

+ POSIBLES SOLIDAS TRAS

CUMPLIR UNA MISION

G PANTALLAS DE GRABACION

CAR CARDENALES

SB PÓJOS DE PIEDRA

Cargador de Spectrum y Amstrad

Una vez tecleados los listados correspondientes, dos en el caso del Spectrum y uno (aunque bastante largo) en el caso del Amstrad CPC, podréis seleccionar vidas infinitas, energía infinita, número de vidas, no limitar vidas extra, cualquier rango sirve, cualquier puntuación sirve, pantalla inicial, juego rápido e inmu-

nidad total, estos dos últimos solamente en la versión de Spectrum. Con la opción de vidas infinitas Plutus perderá energía al contacto con los enemigos del juego, pero cuando la energía llegue a cero no se perderá vida alguna, mientras que la opción de energía infinita no permite siquiera la pérdida de energía. De gran utilidad es el poke de cualquier puntuación, pues con él no será impres-

cindible conseguir los 40.000 puntos, y con el poke de cualquier rango sirve el orden de las misiones, será indistinto, aunque siempre es preferible jugar de la forma tradicional. Finalmente la pantalla inicial ha de ser escogida con suma cautela, personalmente solamente os recomiendo los valores 238 y 82 para comenzar el juego en los monitores de zelator y magister templi respectivamente.

WINTER OLYMPIAD 88

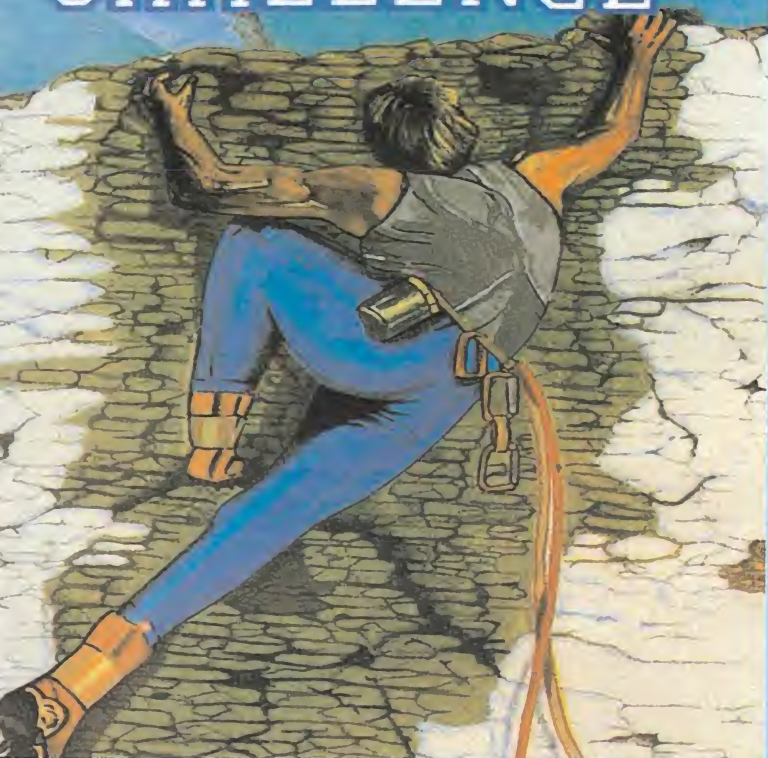


THE VIKINGS



KELE LINE A/S LTD INC

CHAMONIX CHALLENGE



ERIK: PHANTOM OF THE OPERA



SYSTEM 4

YOGI BEAR

José Emilio Barbero

Boo-Boo ha sido capturado por un malvado cazador que le tiene prisionero en algún lugar del parque Jellystone para venderle al circo más cercano. ¿Podrá Yogi impedirlo?

Para rescatar a Boo-Boo deberás conducir a Yogi a través del largo camino que le separa de la jaula donde el cazador tiene encerrado a nuestro amigo, muy cerca de su cabaña. Nosotros empezamos en la pantalla 202, y la cabaña del cazador está en la pantalla 0. En el camino encontraremos trampas y enemigos que nos podrán las cosas aún más difíciles; algunos te restarán parte de tu energía mientras que otros te quitarán una de tus escasas vidas. Además Yogi debe ser rápido pues el tiempo pasa deprisa y el invierno se acerca inexorablemente.

Las cuevas

El parque Jellystone tiene algunas cuevas que Yogi conoce a la perfección. Gracias a ellas podrá evitar recorrerse una buena cantidad de pantallas ya que estas comunican con las cuevas de otras pantallas actuando como si de un atajo se tratara. Sin embargo, tienen un pequeño inconveniente ya que si bien algunas le acercarán más a Boo-Boo, otras, por el contrario, le conducirán más lejos de lo que se encontraba.

Algunas cuevas están comunicadas recíprocamente, es decir, si entras por la de la pantalla 18, por ejemplo, sales por la pantalla 12, y si entras ahora por la cueva de la pantalla 12 sales a la pantalla 18 de nuevo. Pero esto no ocurre con todas por lo que te recomendamos que antes de usar una cueva consultes la tabla de saltes entre pantallas que incluimos.

El uso de las cuevas es imprescindible ya que el camino hasta Boo-Boo no puede ser recorrido desde el principio hasta el final en línea recta puesto que en ciertas pantallas existen lagos imposibles de atravesar.

La energía

En la parte inferior izquierda del marcador está el contador de energía, representada por un dibujo de Yogi que irá desapareciendo poco a poco a medida que perdamos energía. Cuando nos quede muy poca energía aparecerá una exclamación que nos advierte que nuestra muerte está cercana.

Yogi pierde energía al caminar o saltar y sobre todo al tropezar con

los obstáculos o al ser atacado por los enemigos.

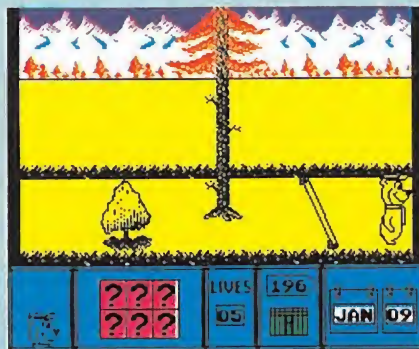
La forma menos arriesgada y más sabrosa de recuperar energía es coger las cestas que se encuentran repartidas por el parque. La deliciosa merienda que guardan en su interior repondrá totalmente tu energía.

La otra forma de reponer fuerzas es más complicada y peligrosa, puesto que debes intentar robar los peces a los pescadores que se encuentran en las orillas de los ríos. La forma de hacerlo es la siguiente: colócate cerca del pescador y espera a que saque un pez. Cuando lo tenga justo en su espalda pasa por detrás de él y el pescaso será tuyo. Debes ser rápido y asegurarte de que hay un pez en el anzuelo pues de lo contrario seríamos nosotros los pescados.

Los obstáculos

En cada pantalla existen ciertos obstáculos que deberás evitar bien saltándolos o bien rodeándolos. Algunos como los ríos o los pequeños lagos son sumamente peligrosos puesto que si nos acercamos a ellos





más de lo debido nos hundiremos en sus aguas y perderemos una vida. Los lagos pequeños se pueden rodear, pero con los ríos no queda más remedio que saltarlos y normalmente sólo existe un punto desde donde esto se puede hacer sin peligro.

Las lagunas grandes tienen el mismo efecto sobre nosotros, pero son imposibles de atravesar. Algunas tienen piedras sobre la superficie, por lo que podemos intentar atravesarlas saltando sobre ellas, aunque esto es muy complicado y lo más habitual es que acabemos en el agua.

Hay otro tipo de obstáculos como troncos o cuerdas que en caso de tropezarnos con ellos tan sólo nos restarán energía. Pero sin embargo, tienen un efecto más negativo que este, puesto que nos dejan inmóviles durante algunos instantes, lo que puede muy bien ser aprovechado por nuestros enemigos para atraparnos.

Los enemigos

Igual que ocurría con los obstáculos unos enemigos nos quitarán una

vida sólo con tocarnos mientras que otros nos restarán energía además de molestarnos al atravesar las dificultades del camino.

A continuación te ofrecemos una lista de los enemigos que te encontrarás y las pantallas en las que aparecen:

Rana. Su contacto no es mortal. Pantallas: 199, 198, 186, 184, 170 a 168, 151, 147, 145 a 143, 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

Campista. Pantallas: 196 a 191, 161 a 157, 54 a 51 y 36 a 29.

Serpiente. Pantallas: 188, 187, 138 a 133, 104 a 102, 84 a 77, 7 y 6.

Guardabosques. Pantallas: 183 a 180, 167, 166, 116 a 110, 87, 86, 63 a 61, y 48 a 43.

Reno. Pantallas: 177 a 173.

Pájaro. Su contacto no es mortal. Pantallas 163, 162 y 94 a 91.

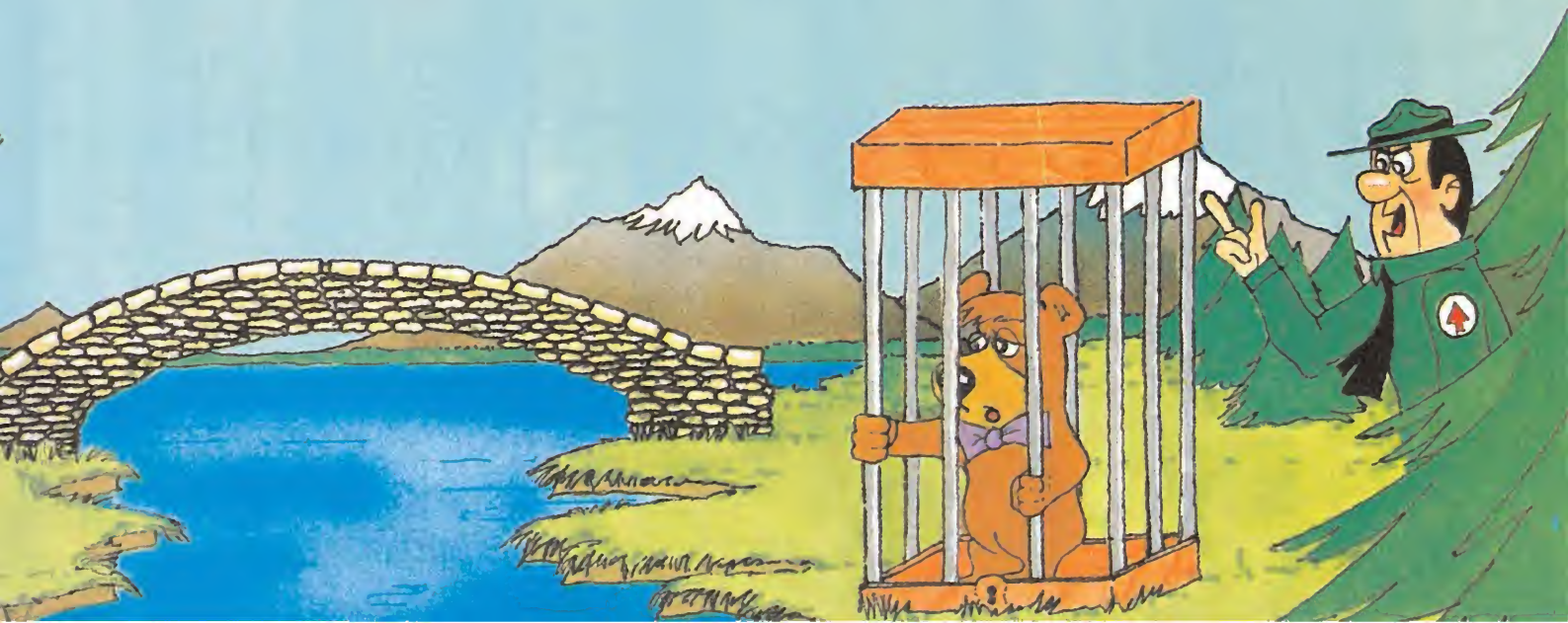
Cazador. Pantallas: 155, 125 a 123, 74 a 72, 67 a 64, 38, 17 y 16.

Mujer campista. Pantallas: 149, 141 y 140.

Abeja. Pantallas: 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

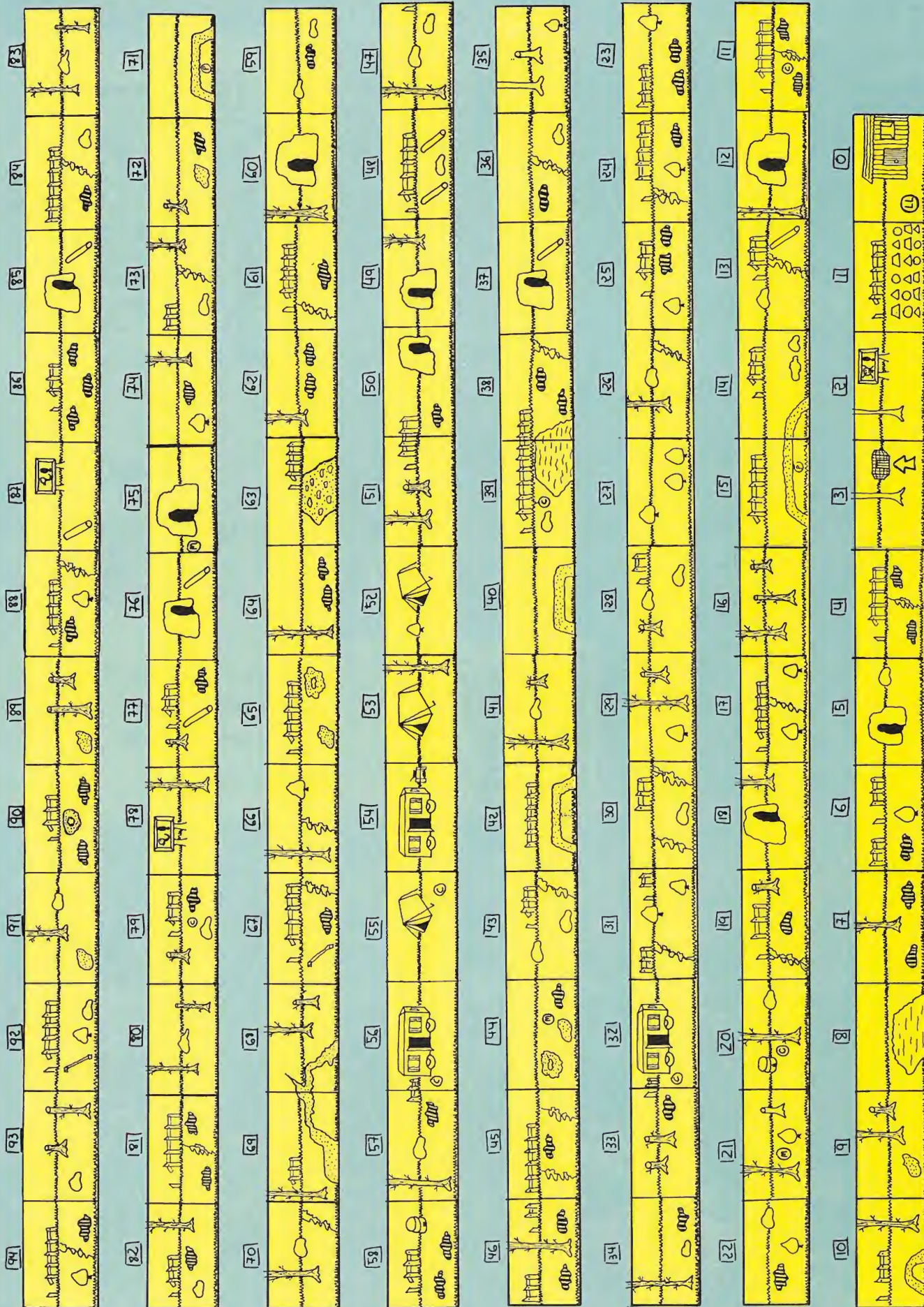
Tabla de saltos

Cueva de entrada	Cueva de salida
190	178
189	179
179 izquierda	152
179 derecha	189
178	190
165	154
164 izquierda	75
164 derecha	148
154 izquierda	139
154 derecha	152
153	49
152	165
148	85
139	154
122	117
121	164
117	190
109	12
85	164
60	122
50	76
49	153
37	5
18	12
12	18
5	153





BEAR



(M) = DULCES DE MANJANA (C) = CESTAS (P) = PESCADORES (LL) = LLAVE ⚡ = JAULA DE 800-800.



Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

Las pistas

Nuestro pequeño amigo Boo-Boo no es tan tonto como muchos piensan y ha tenido la precaución de dejar caer, mientras era conducido por el cazador hacia su cabaña, seis dulces de manzana que deberemos recoger y que nos serán sumamente útiles para rescatarlo.

Cada vez que recojamos uno aparecerá en el lugar destinado a ello (en un principio aparecen seis interrogaciones) y obtendremos además una vida extra. Las pistas están en las pantallas 183, 167, 113, 75, 44 y 21.

El final

Si conseguimos llegar hasta la pantalla número 3 podremos observar

por fin a nuestro amigo Boo-Boo que se encuentra prisionero dentro de una jaula. La llave que abre la jaula se encuentra en la pantalla 0 junto a la cabaña del cazador. Ahora bien, si vamos directamente a por ella y la cogemos observaremos que al intentar volver hacia Boo-Boo aparece un cazador mucho más rápido que nosotros que nos mata siempre. La solución, claro está, la encontraremos en las pistas que Boo-Boo nos dejó.

Al llegar donde está nuestro amigo observaremos que los dulces de manzana se han transformado en formas geométricas. En la pantalla 1, la anterior a la de la llave, hay dibujados en el suelo figuras geométricas similares a las de nuestro marcador, en total seis columnas de figuras. Lo que deberemos hacer es mirar la primera figura de nuestro marcador y pasar por encima de la figura igual a esta que hay en la primera columna y así hasta la sexta.

Si no nos hemos equivocado esta vez no aparecerá el cazador y podremos una vez recogida la llave volver a la jaula de Boo-Boo para rescatarlo y concluir así nuestra misión.

POKE 34365, n donde n: n.º de vidas.
POKE 34900,0 vidas infinitas.
POKE 38557,0 tiempo infinito.
POKE 38904,0 energía infinita.
POKE 38925,0
POKE 38978,201
POKE 36262,201 inmune a todo excepto a los pescadores.
POKE 43701,201 juego sin enemigos.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
1 REM *****
2 REM **
3 REM **
4 REM **
5 REM *****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
15 CLEAR 24999: POKE 23658,8
20 LOAD "CODE 23296,74
30 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
5 (1-255) ":N: POKE 23339,N
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 23346,0
50 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 23349,0
60 INPUT "QUIERES ENERGIA INAGOTABLE (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
N 60 TO 80
70 POKE 23352,0: POKE 23355,0:
POKE 23360,0
80 INPUT "QUIERES SER INMUNE (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN POKE 23365,0
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN ENEMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
N POKE 23363,0
9000 PRINT "PON LA CINTA O
RIGNAL Y PULSA UNA
TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31E0FDDDD21409C11801B	1180
2	3EFF37CD5600530F12143	1057
3	9C11804001001BEDB00D	899
4	21005E1100973EFF37CD	872
5	56053E05323086AF3254	712
6	88329D9632F897320D98	1157
7	3EC932429832B5AA32A6	1148
8	8DC30084000000000000	468

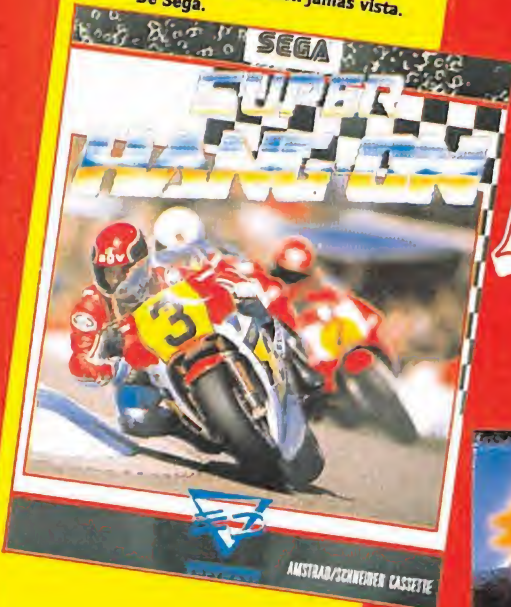
DUMP: 40.000

N.º BYTES: 74



PARA NERVIOS DE ACERO

La mejor simulación jamás vista.
De Sega.

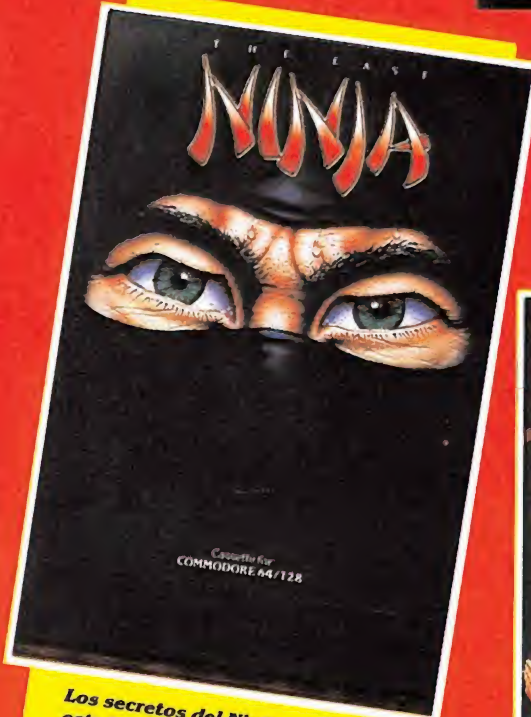


AMSTRAD/CASSETTE

El Nº1 en recreativos, ahora en tu
ordenador.



Se un gran coloso y sálvalos de las
llamas ¡Fire trap quema!



Cassette for
COMMODORE 64/128

Su música... Sus movimientos...
Sus gráficos... Su animación...
¡Algo espectacular!



Los secretos del Ninjitsu han
estado guardados celosamente
durante siglos. El malvado
Shogun ha enviado fuerzas
para destruir a los
participantes.
Tu misión es recoger el
pergamino para llegar al
Palacio del Shogun. Viajarás
por tierras peligrosas y usarás
todas tus armas
¡Tu eres el Last Ninja!



Thai Boxing
¡Artes Marciales sin límites!

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
MSX



TRAP DOOR

En la primera pantalla del juego una terrible escena tiene lugar ante los ojos de nuestros amigos. La odiosa trampilla se abre una vez más y de ella surge una extraña ave sin cabeza, pelada y esquelética. Tras unos cortos y erráticos vuelos el horrible pájaro se acerca al pedestal donde descansa Boni, la calavera, y tras situarse bajo ella se la coloca en su vacío cuello, desapareciendo de nuevo por la trampilla. Tras el secuestro, la puerta de la trampilla se vuelve a cerrar. Berk y la rana Drut, atónitos por la rapidez de lo sucedido, temen a la trampilla pues conocen los monstruos que habitan en sus sótanos, pero deciden olvidar su miedo para intentar salvar a su amigo.

El objetivo del juego es rescatar a Boni, para lo cual Berk y Drut tendrán que unir sus fuerzas y trabajar en estrecha colaboración para recorrer los cuatro niveles que les separan de su amigo. En cada nivel hay una puerta que permanecerá azul mientras esté cerrada. Tras recoger una llave y abrirla, la puerta se volverá blanca, momento en el cual Berk deberá tomar a Drut entre sus manos y atravesar juntos la puerta para acceder al siguiente nivel. Atravesando el último nivel y rescatando a Boni, los tres amigos volverán a casa sanos y salvos. Por tanto el objetivo básico en cada


nivel es recoger la llave y abrir la puerta que nos separa del siguiente nivel, pero para conseguir cada una de las cuatro llaves habrá que realizar varias tareas intermedias que complicarán notablemente el desarrollo del juego.

No hemos mencionado la palabra colaboración por mero capricho, pues en este juego más que en ningún otro es necesario combinar las fuerzas y habilidades de ambos personajes para complementar sus acciones en busca de la llave que abra la puerta de cada nivel. Cada uno de los dos personajes posee ciertas habilidades que complementan a las del otro a la vez que solventan sus propias limitaciones. Berk puede coger objetos y utilizarlos para realizar ciertas acciones o conseguir superpoderes, así como atravesar niveles cogiendo a Drut entre sus manos y depositar los objetos en cualquiera de las líneas exteriores de profundidad, pero su mayor limitación es que no puede pasar de una línea a otra permaneciendo siempre en la línea central o intermedia. Drut no puede recoger objetos pero sí empujarlos y su capacidad de dar grandes saltos le permite descolgar objetos situados a grandes alturas. Además es completamente inmune al ataque de los diversos enemigos del juego, muchos de los cuales simplemente

Pocos programas se han merecido tanto una segunda parte como The Trap Door, el que fuera uno de los juegos más originales y divertidos del pasado año. Si recuerdas las múltiples peripecias de Berk en su anterior aventura prepárate para apartar todas tus frustraciones, pues en este programa podrás hacer todo lo que deseaste sin conseguirlo en la primera parte.

WISNINES

Pedro José Rodríguez Larrañaga



te le ignoran. Cuentas con dieciséis vidas (un número muy informático) para completar la misión, representadas por unos muñequitos situados en la parte inferior de la pantalla que serán de color azul si el personaje seleccionado es Berk y amarillo cuando controles a Drut. Ten en cuenta que el marcador de vidas está compartido por ambos personajes y por tanto cada vez que Berk pierda una vida el marcador resultará decrementado y dicha pérdida quedará también reflejada cuando selecciones a Drut. Cuando Drut esté seleccionado, Berk permanecerá inmóvil pero en la situación inversa la rana continuará moviéndose por su cuenta buscando gusanos y lo mismo ocurrirá si, estando Drut seleccionado, dejas de moverlo. Controlar a la rana es un trabajo que requiere bastante práctica y habilidad, introduciendo

una nueva y divertida dimensión al juego.

Primera fase

Asistimos impotentes a la escena del secuestro y observamos cómo la trampilla se vuelve a cerrar. Selecciona a Berk y atraviesa la pantalla de derecha a izquierda, con lo que conseguirás que la trampilla vuelva a abrirse. Coge a Drut y, sin pensártelo dos veces, arrójate por la trampilla abierta. La aventura ha comenzado.

Tras la aparatosa caída selecciona a Drut y avanza dos pantallas a la izquierda para intentar descolgar la llave. Para ello es necesario colocarse exactamente debajo de ella sobre la línea más lejana de profundidad y saltar hacia arriba hasta conseguir la suficiente altura para hacerla caer. En esta pantalla un gigantesco murciélago verde intentará impedir la labor de Drut colocándose en su vertical, por lo que tendrás que ser muy rápido para engañarle. En cualquier caso recuerda que Drut es inmune a todo tipo de ataques.

Una vez la llave esté en el suelo selecciona a Berk y tras evitar las arañas y el murciélago recógela y vuelve hacia la derecha, arrojándote al agujero. Utiliza a Drut para colocarte al borde del agujero y tomar la máxima altura para saltarlo sin caer en él. De todos modos si tienes la mala suerte de caer en el agujero es posible volver a subir utilizando el bloque de piedra como plataforma intermedia. En cualquier caso, una vez en la pantalla derecha utiliza a Drut para descolgar el caramelo rojo y empujalo hábilmente para que caiga al agujero.



En el agujero, Berk ha esperado pacientemente la llegada del caramelo rojo pero ahora ya puede salir de su encierro. Coge el caramelo y cómetelo, con lo que la pantalla parpadeará unos instantes. Este efecto tiene lugar cada vez que un objeto haya proporcionado un superpoder a Berk y el objeto se haya desvanecido. Recoge de nuevo la llave y pulsa la tecla de arriba. Ante tus atónitos ojos unas preciosas alas azules brotarán de la espalda de Berk y le permitirán elevarse y desplazarse a la pantalla derecha. El efecto de alas proporcionado por el caramelo rojo es limitado y pierde enseguida su efectividad, de hecho da tiempo justo para llegar a la pantalla derecha. Ignora el caramelo verde que se encuentra en el fon-



do del agujero, pues aunque proporciona el superpoder de saltos (permite que Berk dé unos enormes y graciosos saltos) no sirve para escapar del encierro. Como ocurre con todos los superpoderes cuando éstos se agoten el objeto que los produjo volverá a aparecer, por lo que si fallas en tu primer intento aparecerá un nuevo caramelo rojo para volverlo a intentar.

Una vez en la pantalla de la puerta simplemente debes abrirla, con lo que se pondrá de color blanco, y tras coger a Drut podrás pasar a la segunda fase.

Segunda fase

Una exploración con Drut de las pantallas de la segunda fase indica que aparentemente sólo hay dos objetos visibles, una seta colocada a gran altura y un curioso cráter volcánico con ojos, ambos en el extremo izquierdo del mapa. Pero aunque utilices a

Drut para descolgar la seta y empujarla trabajosamente hasta Berk y éste la utilice no observarás ningún efecto aparente en nuestro azul amigo. ¿Qué ocurre? Y además, ¿dónde está la llave?

La respuesta a estas preguntas está mucho más cerca de lo que parece, exactamente encima de nuestras cabezas. Sobre el boquete que se observa en el techo de la pantalla inicial hay una nueva pantalla. Utiliza a la rana para saltar hasta ella y comprobarás que en la parte más alta está la tan deseada llave y debajo una seta idéntica a la otra. Drut no llega hasta la llave pero sí hasta la seta. Elévala, obteniendo así un superpoder de salto (los superpoderes de salto, a diferencia de los demás, son ilimitados y duran hasta que se recoja otro superpoder diferente).

El objetivo de Berk ahora es llegar hasta el extremo izquierdo, para lo cual deberá atravesar la pantalla de las estalactitas y las dos siguientes cada una de las cuales



cuenta con dos monstruos verdes que se mueven cíclicamente desde los extremos hasta el centro. Para llegar a nuestro objetivo la única solución es saltar sobre ellos utilizando el superpoder de salto recién adquirido, pero os aseguro que os costará más de uno y más de diez intentos calcular el momento y la intensidad de salto necesaria para pasar sobre los monstruos sin tocarlos. Una difícil prueba de habilidad sólo al alcance de los más expertos.

Una vez en la pantalla izquierda las cosas se ponen más fáciles. Recoge el cráter volcánico y observa que cada vez que lo sueltas o lo recoges lanza una disparo en vertical, por lo que no te resul-

tará difícil utilizar sus disparos para destruir los cuatro molestos monstruos (es imposible volver saltando y a la vez llevar el cráter en las manos). Una vez en la pantalla inicial deposita el cráter bajo el boquete y espera a que lance un disparo, disparo que hará caer la llave de la pantalla superior. Abre la puerta y recoge a Drut para pasar a la tercera fase.

Tercera fase

Las cosas parecen fáciles, pues si utilizas a Drut para explorar comprobarás que la llave se encuentra a la vista en la pantalla del extremo derecho. Pero si seleccionas a Berk para intentar recogerla observarás alucinado que una pantalla antes de llegar a la llave una gigantesca máscara amarilla (lo de gigantesca en este caso es rigurosamente exacto) se come a Berk como si fuera una aceituna (y lo de comer es también completamente fiel a la realidad). Muchas, muchas y muy retorcidas acciones tendrás que realizar para recoger una llave que parecía tan al alcance de la mano. En la pantalla de la máscara hay unos ojitos parpadeantes. Haz que Berk los recoja y colócate en la segunda pantalla bajo la apertura del techo. Selecciona a Drut y utiliza el bloque de piedra como plataforma para saltar primero hacia él y luego hacia arriba a la izquierda. Coloca a Drut exactamente en el extremo izquierdo, bajo una estrecha apertura en el techo y comienza a saltar en vertical a gran altura para evitar que Drut se escape.

Rápidamente selecciona a Berk y eleva los ojitos, consiguiendo así el superpoder de ingravidez que permitirá a Berk flotar hasta la pantalla superior y chocar en el techo, donde permanecerá inmóvil. El superpoder de ingravidez es bastante corto y no permite a Berk moverse conscientemente, por lo que la colaboración de Drut será una vez más crucial. En cuanto Berk llegue al techo y permaneciendo en el extremo izquierdo toma toda la altura posible

y lanza a Drut hacia la derecha. La rana golpeará a Berk y los desplazará hacia la derecha, de modo que cuando nuestro amigo pierda la ingravidez caerá sobre el duro suelo.

Una pantalla más a la derecha observaremos tres marcos de cuadro vacíos y otros tantos muñecos en el suelo. Ahí donde lo veís esta pantalla encierra en sí un verdadero juego. Observa los colores de los marcos (blanco, amarillo y rojo) y que las cabezas de los muñecos alternan entre azul oscuro y uno



de estos tres colores. En cuanto se escuche un chasquido en pantalla tendrás un muy reducido tiempo para colocar cada muñeco en el marco que por su color le corresponde, pues en cuanto el tiempo se agote y se escuche un nuevo chasquido los muñecos cambiarán de color y tendrás que volver a empezar. Para colmo de males un brazo mecánico bajará del techo en cuanto permanezcas unos instantes parado. Las dos primeras veces que te coja te dejará caer sin más, la tercera te arrojará a la pantalla derecha (utiliza los ojitos de dicha pantalla que proporcionan unas cortas alas para volver) y la cuarta vez te arrojará por uno de los agujeros hasta el piso inferior. Si a pesar de todos estos inconvenientes consigues colocar cada muñeco en su marco y como recompensa unos nuevos ojitos caerán desde el techo.

Recoge los ojitos pero no los uses, de momento te bastará con saber que proporcionan alas. Déjate caer por donde viniste (no por el extremo derecho) y selecciona a Drut para arrastrar la pesa roja hasta la pantalla de la llave, dejando de empujarla en cuanto entres en la pantalla. Camina con Berk hasta la pantalla del monstruo pero no pases de la mitad de la misma, activa las alas y tras tomar la máxima altura sin

de la llave déjate caer. Todas estas preocupaciones sobre el sitio en el que debes hacer aterrizar a Berk y depositar la pesa se deben a la trampilla azul que se encuentra en el centro de dicha pantalla. Si Berk la pisa o cae sobre ella desde el piso superior la trampilla se elevará de repente y Berk saldrá despedido justo sobre las fauces del monstruo amarillo con la pérdida inmediata de una vida y todo el esfuerzo realizado. Coge la pesa roja que Drut dejó previamente y podrás atravesar la trampilla sin problemas.

Ya falta poco. Utiliza a Drut para descolgar la llave y haz que Berk deposite uno tras otro los ojitos de esa pantalla y la llave en el nivel más cercano de profundidad para que Drut los arrastre al extremo izquierdo de la pantalla. Con la pesa en las manos atraviesa de nuevo la trampilla. Deja la pesa y coge los ojitos. Haz que Drut arrastre la llave hasta la puerta. En el punto más a la izquierda de la pantalla de la llave haz que Berk active los ojitos y acto seguido corre hacia la izquierda sin perder un instante. Los ojitos proporcionan un superpoder de invisibilidad que da el tiempo justo para pasar delante del monstruo amarillo sin que éste nos coma. Por fin puedes abrir la puerta y pasar con Drut al último nivel.

Cuarta fase

Recoge el pequeño cañón y deposítalo bajo una de las goteras de la pantalla derecha para que se cargue y comience a disparar. Recoge la salchicha y actívala, obteniendo así un superpoder de salto. El horrible pájaro que secuestró a Boni pulula por las pantallas de nuevo sin cabeza. ¿Dónde estará la pobre calavera? Evitando el pájaro y las goteras salta a la pantalla derecha, donde una nueva gotera y un gran esqueleto armado con una bayoneta son los enemigos a evitar. Aunque no lo parezca es posible saltar sobre el esqueleto colocándote en el lugar preciso y obteniendo la máxima altura, con lo que

Berk tendrá por fin acceso a las dos últimas pantallas. Una vez cargado el cañón (para ello Berk debió depositarlo en el nivel de profundidad más cercano) utiliza a Drut para empujar el cañón hasta el extremo derecho de dicha pantalla, dentro de un momento sabréis su utilidad.

En las dos últimas pantallas observaréis muchas cosas. En la pantalla inferior una salchicha azul y una mortífera serpiente, así como un fantasma que se desplaza entre esta pantalla y la superior, y en esta última, sobre otra salchicha azul, una calavera amarilla idéntica a Boni. Pero Boni era blanco... ¿Qué está pasando?

Vayamos por partes. Cada vez que caigas al agujero utiliza la salchicha azul para conseguir alas que te impulsen a la parte derecha de la pantalla superior. En cuanto llegues coge la otra salchicha y actívala, cogiendo a continuación la calavera amarilla y levantando el vuelo hacia la pantalla del esqueleto, tomando para ello toda la altura posible.

Ten cuidado con las salchichas azules, pues la del agujero tiene efectos muy limitados y, si la utilizas para volver a la pantalla del esqueleto, perdería sus poderes en ella con lo que te quedarías encerrado. Con el poke de inmunidad tal circunstancia sería mortal al no poder salir de allí ni perder vidas para volver al principio. Volviendo a lo nuestro, con la calavera amarilla en las manos deja de volar en cuanto pases al esqueleto.

Al ver la calavera amarilla el esqueleto variará sensiblemente su conducta y en vez de dar pasos hacia adelante y hacia atrás comenzará a avanzar hacia la izquierda. Es ahora cuando entra en acción el cañón que habíamos dejado preparado previamente. Tendrás que tener bastante suerte para que un disparo del cañón impacte en el esqueleto cuando este último, tras haber avanzado hacia la izquierda, se encuentre en su línea de tiro. En ese momento el esqueleto será des-

truido y su calavera caerá al suelo. ¡Es Boni!

Por fin hemos rescatado a nuestro amigo, pero aún nos quedan cosas que hacer. Utiliza a Drut para descolgar la llave a partir del agujero. Haz que Berk caiga también al agujero y en dos viajes, utilizando la salchicha azul, trasladada a la llave y a Drut al extremo izquierdo de la pantalla superior. Haz que Drut empuje primero a Boni y luego la llave hasta la pantalla de la puerta, si bien ahora la forma de realizar las últimas acciones no es en absoluto fija. Vigilando que Drut no caiga al agujero saca a Berk del mismo, y tras coger la otra salchicha, vuela de un tirón más allá de la pantalla difunto esqueleto. Abre la puerta con la llave y estando Drut en la pantalla coge a Boni en manos de Berk y atraviesa la puerta con él.

¡Sorpresa! Uno tras otro los tres amigos caen desde el aire a la pantalla inicial, a la pantalla de la famosa trampilla. Pero esta vez la trampilla permanece cerrada, ya nunca más se abrirá para permitir la aparición de las diabólicas criaturas de los sótanos. Hogar, dulce hogar.

Cargador de Spectrum

El cargador de Spectrum que os ofrecemos propor-

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Through the trap door
20 REM Pedro José Rodríguez-B7
30 PAPER 0 INK 7 BORDER 0 C
40 LEAR 25500 LOAD "CODE 65000" P
50 OKE 23658,B,CLS
60 INPUT "¿ides infinitas? "
70 LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN POKE
80 65056,0
90 INPUT "¿Inmune a los enemigo
10 LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN
11 POKE 65061,0
12 INPUT "¿Inmune a los enemigos en la t
13 ercera fase?" LINE AS: IF AS(1)
14 < "S" THEN POKE 65064,0
15 INPUT "¿Ver final del juego?"
16 LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN
17 POKE 65069,0
18 PRINT BRND:"Inserta cinta o
19 riginal..." PAUSE 100 INK 0 P
20 OKE 23624,0: CLERR: RANDOMIZE U
21 SR 65000
22 CLEAR: SAVE "TRAPbas" LINE
23 10: SAVE "TRAPbin" CODE 65000,73
24 VERIFY "": VERIFY "CODE"
```

LISTADO 2

línea	datos	control
1	DD210000CD5605CD5605	846
2	CD5605CD5605DD21409C	1066
3	1100183EFF37CD560523	745
4	489C1104001001FE080	742
5	DD217069115C803EFF37	1088
6	CD5605FF0505231153	1151
7	DD0132E1963E18321067	1165
8	C3985500000000000000	180

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 73

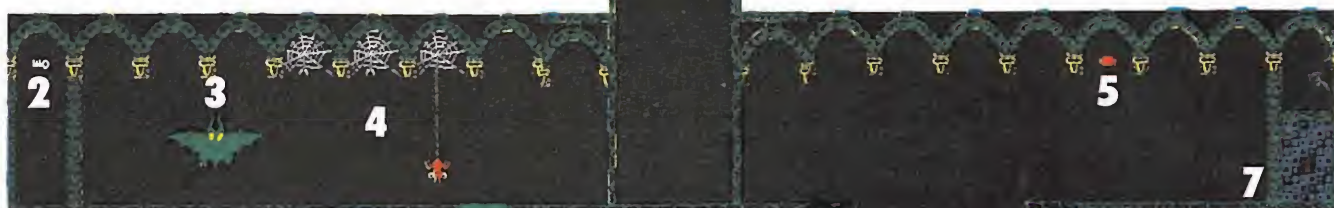
na vidas infinitas, inmunidad a los enemigos, eliminar los enemigos de la tercera fase y ver el final del juego nada más comenzar la partida. Si utilizáis el poke de inmunidad os recomiendo colocar también el de eliminar enemigos de la tercera fase, pues si el monstruo amarillo se come a Berk siendo éste inmune, Berk se volverá invisible y será imposible continuar la partida. Quitando los enemigos de la tercera fase no se podrá jugar al juego de los marcos, bastará con coger limpiamente la llave sin mayor complicación.

OBJETOS:

1. Salida.
2. Llave.
3. Murciélago.
4. Arañas.
5. Caramelo rojo.
6. Caramelo verde.
7. Puerta.
8. Pesa.
9. Ojitos.
10. Brazo de mecánico.
11. Marcos.
12. Muñecos.
13. Ojitos.

14. Máscara.
15. Trampilla.
16. Seta.
17. Cráter.
18. Monstruos verdes.
19. Estalactitas.
20. Ave sin cabeza.
21. Cañón.
22. Goteras.
23. Salchicha roja.
24. Salchicha azul.
25. Calavera amarilla.
26. Fantasma.
27. Serpiente.

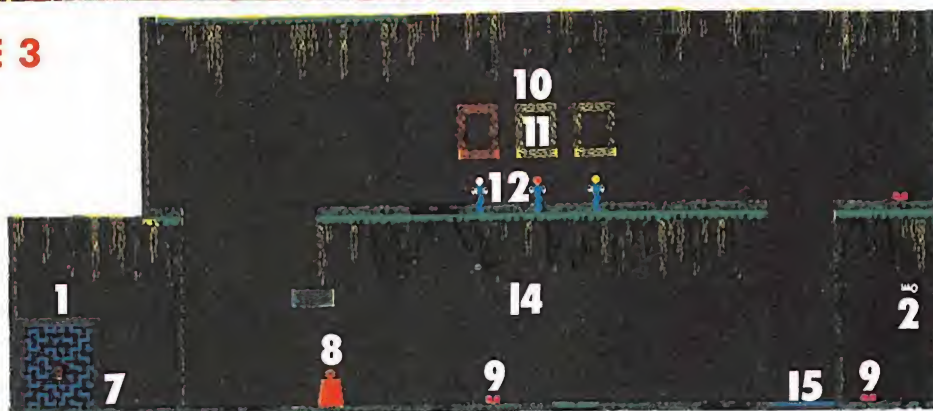
FASE 1



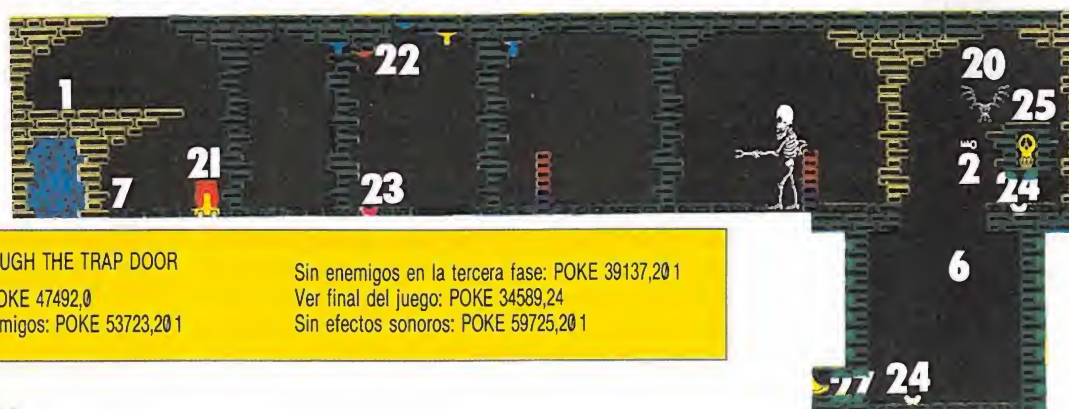
FASE 2



FASE 3



FASE 4



POKES DE THROUGH THE TRAP DOOR

Vidas infinitas: POKE 47492,0

Inmune a los enemigos: POKE 53723,20 1

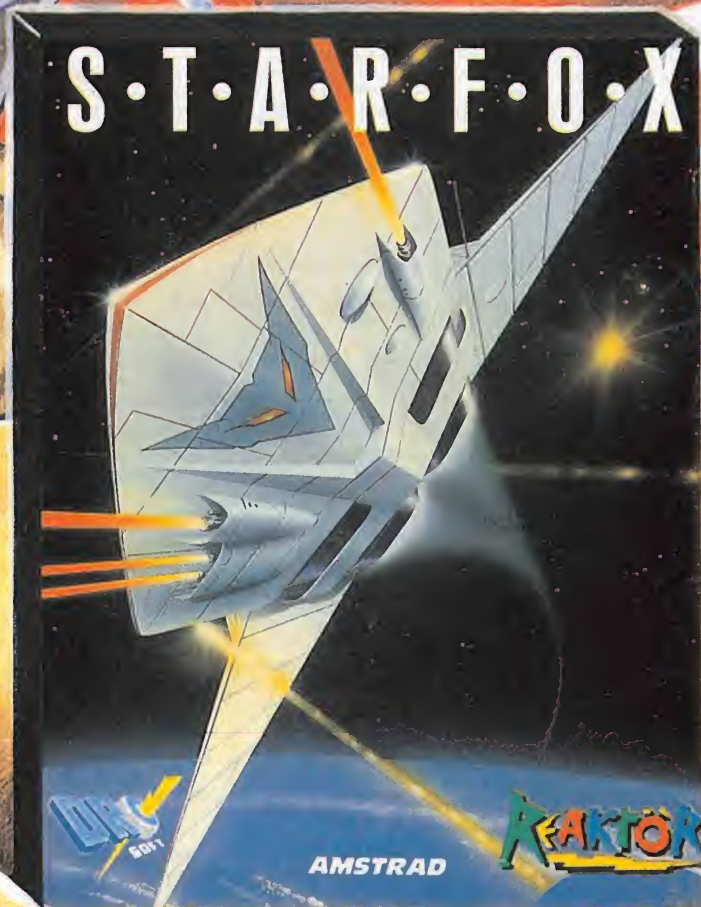
Sin enemigos en la tercera fase: POKE 39137,20 1

Ver final del juego: POKE 34589,24

Sin efectos sonoros: POKE 59725,20 1

875
pts

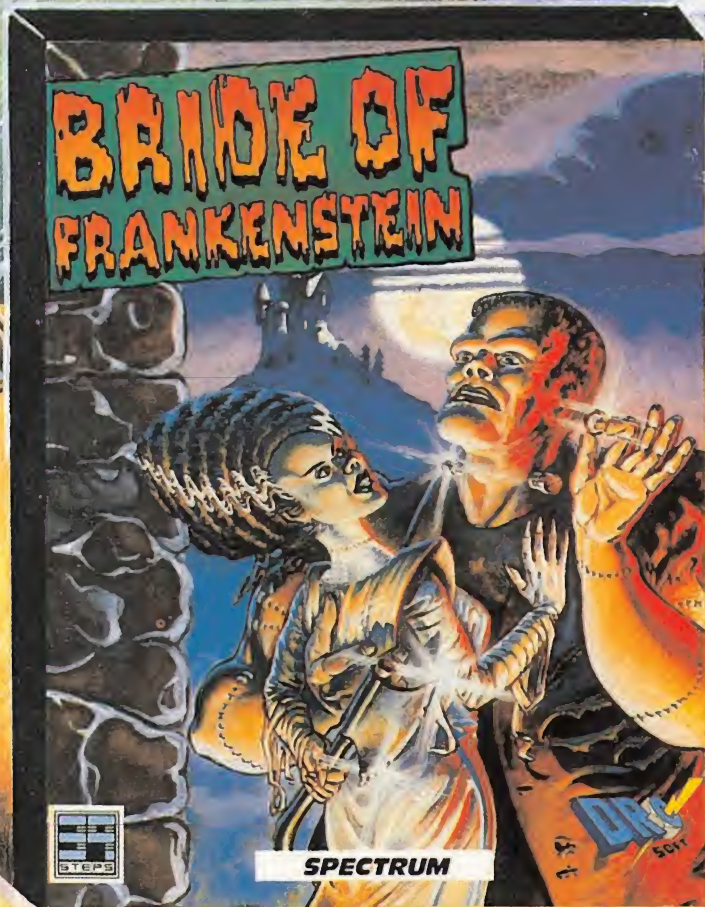
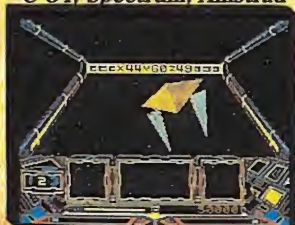
**SON...
¡¡GENIALES!!**



STARFOX

Después de muchas guerras, los ocho planetas del sistema Hyturiiano, han firmado la paz. Para sellar el pacto, han construido un muro cúbico de antimateria, pero algo o alguien lo ha traspasado. Sólo hay una nave capaz de repeler la agresión: el "STARFOX"; la salvación del sistema está en tus manos.

C-64, Spectrum, Amstrad



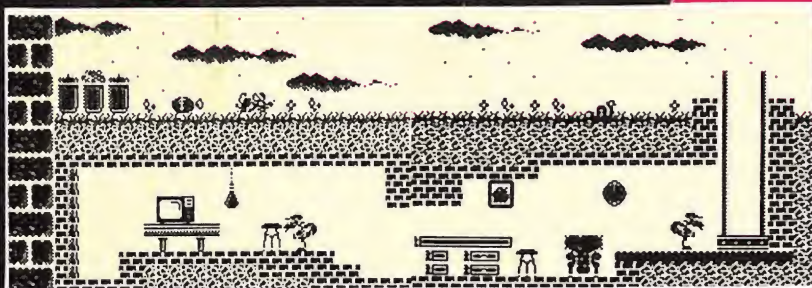
BRIDE OF FRANKENSTEIN

Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio. ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

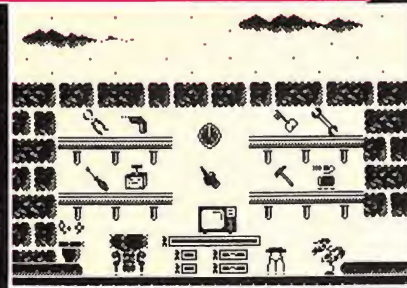
C-64, Spectrum, Amstrad



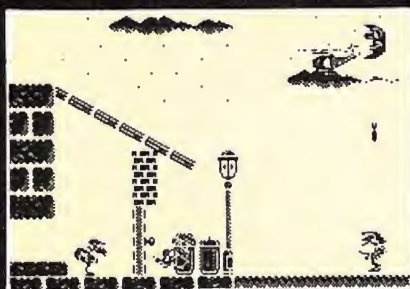
Goody



Goody dispuesto a dejar de ser pobre decide un día salir de su casa en busca de fortuna.



En la ferretería compra herramientas para realizar el más increíble robo de la historia.



Billy el barriobajero le sorprende al salir de la tienda y le roba su ínfimo capital.



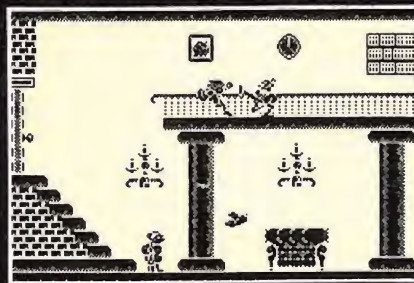
En las alcantarillas encontramos un pez saltador que estorba nuestro paso. Intentamos atizarle un ladrillazo, pero es inmune.



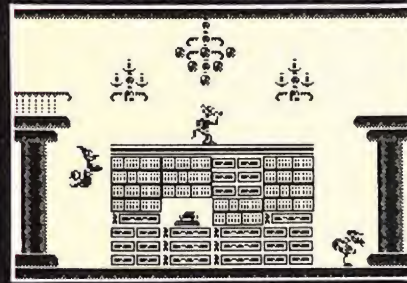
Hasta la luna intenta impedir el paso por algunas de las pantallas arrojándole gotas de luna.



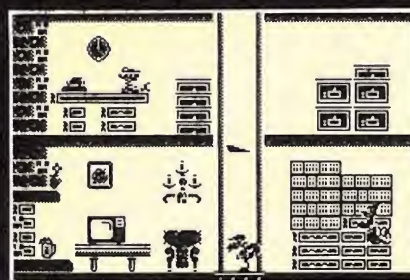
Por si esto fuera poco se encuentra con un gorila que le aprieta el cuello hasta casi eliminarle.



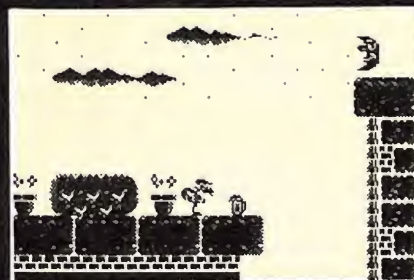
Al entrar en la mansión el mayordomo chino arremete a patadas para expulsarle de allí.



También el fantasma de los antepasados de la mansión decide que no es bien recibido.



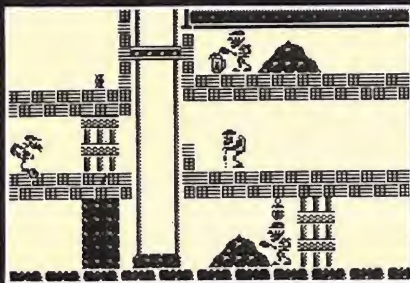
Al llegar a la planta de arriba un secretario no para de lanzarnos aviones envenenados.



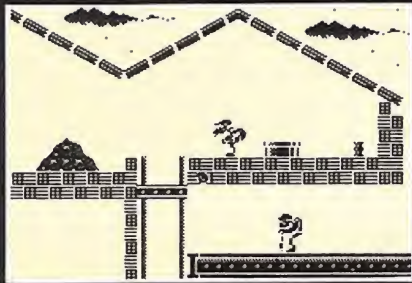
Por fin encontramos un objeto interesante: una riquísima jarra de cerveza para recobrar energía.



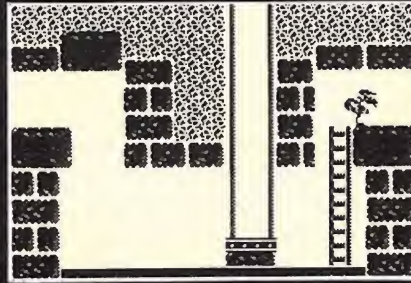
Al coger el metro un policía se lanza contra nosotros con tal fiera que más que pelo sólo tenemos chichones.



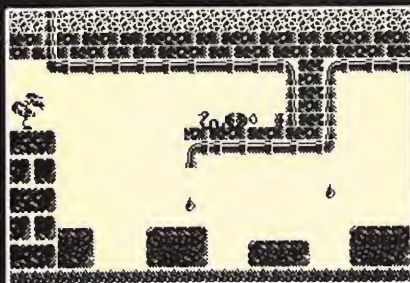
En la obra, para no ser menos, los obreros lanzan paladas de tierra contra nosotros.



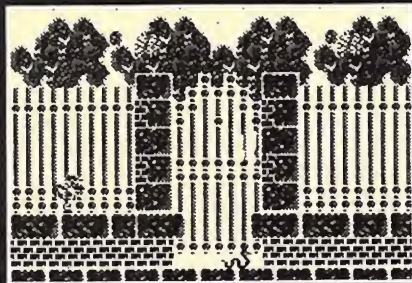
Al recoger una especie de cilindro descubrimos que éstos encierran cada uno de los 13 números de la combinación de la caja fuerte.



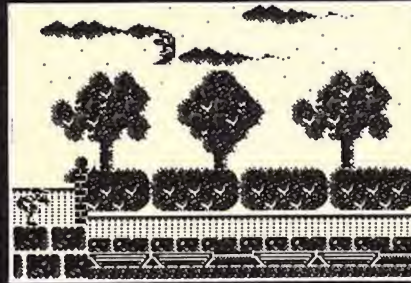
De pronto encontramos en nuestra mochila una escalera con la que podremos pasar algunos de los obstáculos.



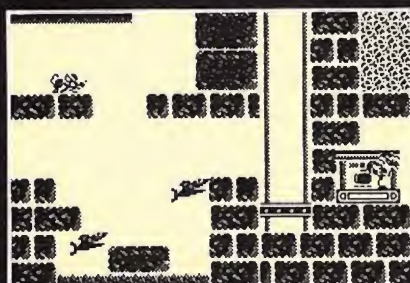
Sin dinero no es posible comprar herramientas, por eso debemos intentar recoger el máximo que podamos.



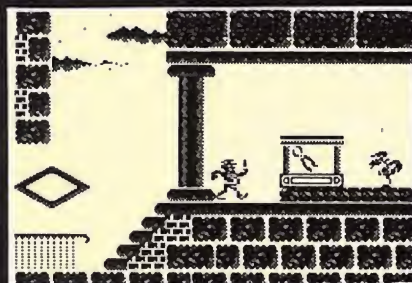
Ya estamos más cerca del banco. En la puerta del Retiro deberemos esquivar a la serpiente.



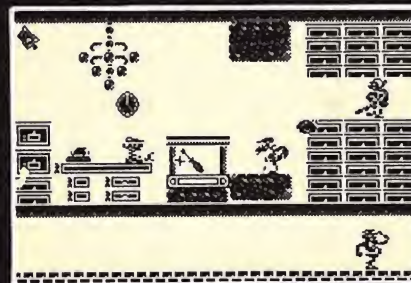
En el lago tenemos que saltar sobre las barcas evitando caerlos al agua.



Una de las primeras herramientas que debemos colocar se encuentra en las cloacas; es el soplete con el que abriremos el último obstáculo.



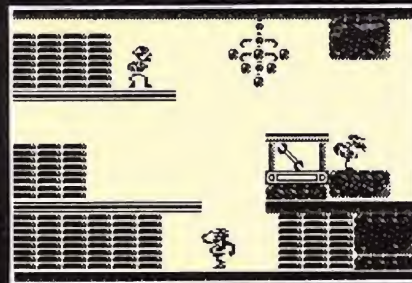
En la puerta del banco, al dejar los alicates, abriremos todas las puertas.



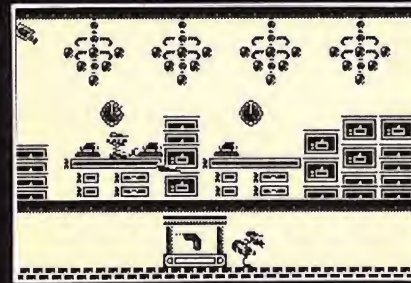
La siguiente herramienta a colocar es el destornillador. Cuando nos situemos en el lugar donde se depositan las herramientas seremos invulnerables.



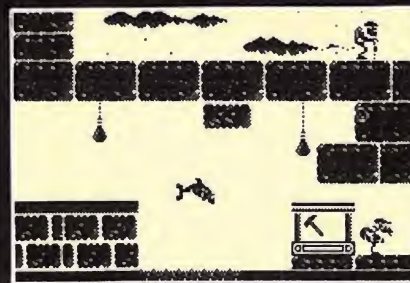
El siguiente objeto que debemos dejar es el detonador, procurando evitar al lanzador de lingotes.



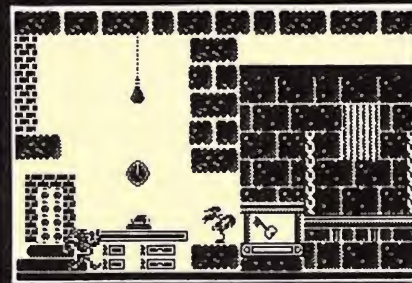
La llave de tuercas abrirá la siguiente fortaleza. No debemos equivocarnos, ya que si un objeto se coloca en otro orden iremos a la cárcel.



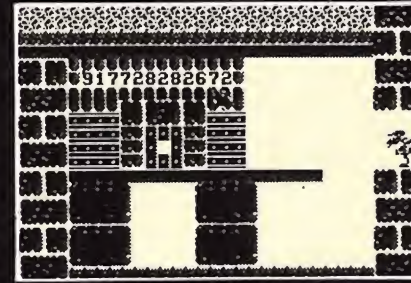
Si entramos en el banco desde las alcantarillas deberemos llevar con nosotros la máquina de taladrar.



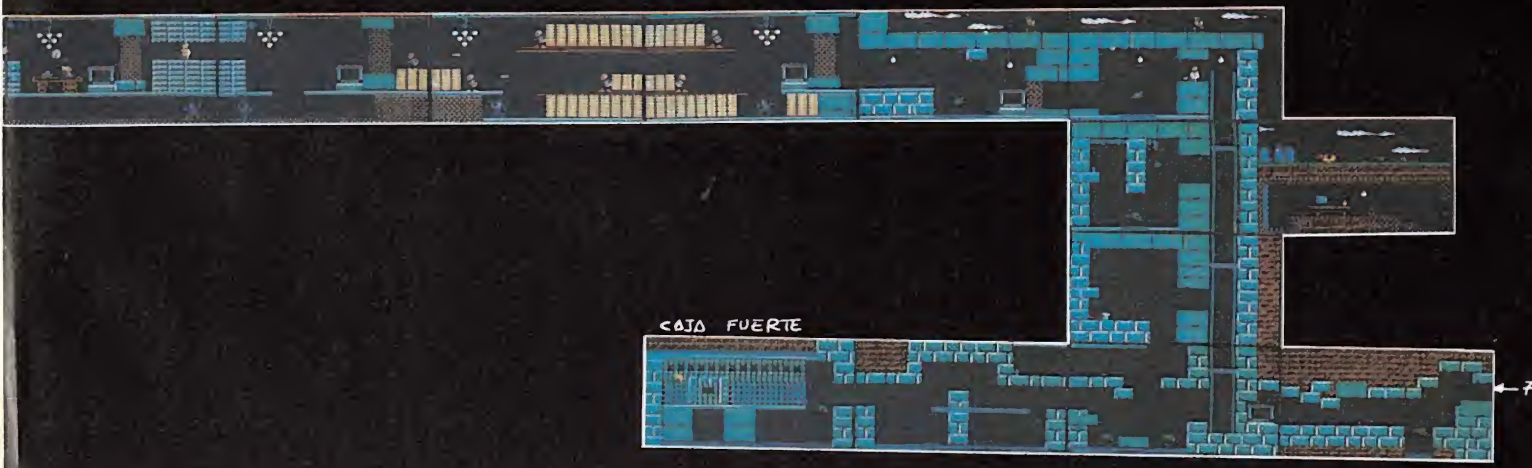
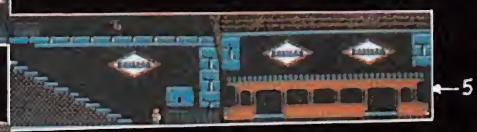
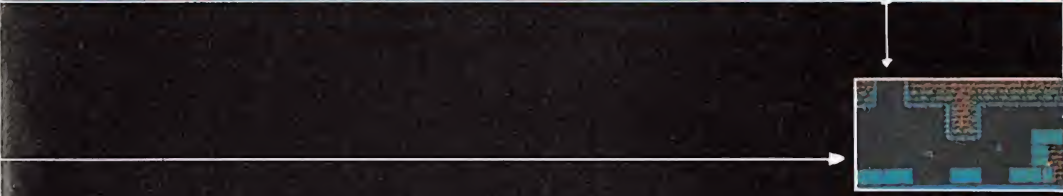
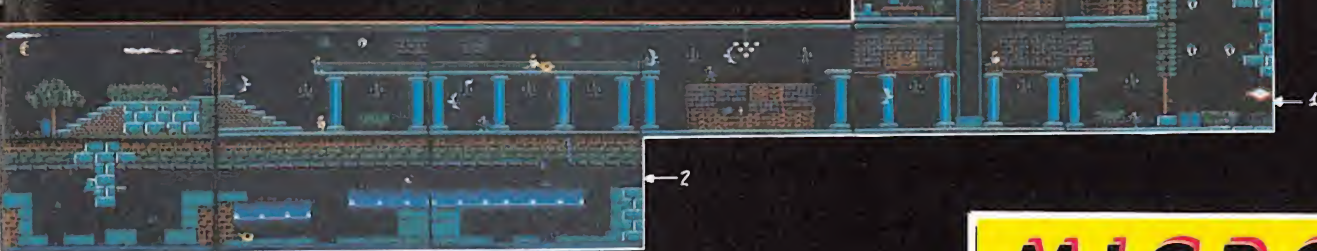
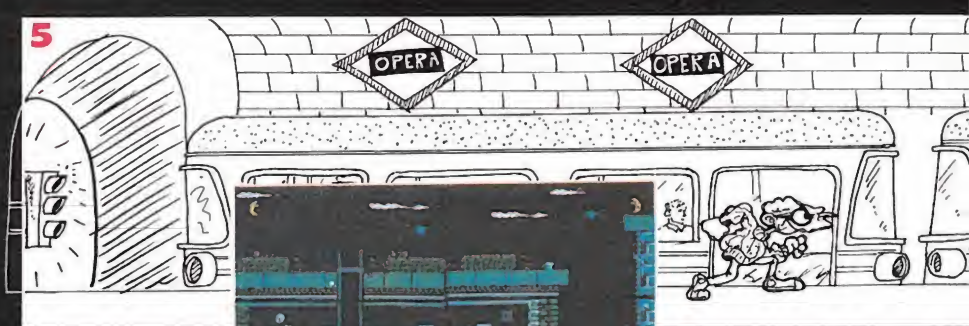
La última tapia la abriremos con ayuda del martillo. En esta pantalla hay que extremar las precauciones con el pez.



Si caemos en la cárcel podemos evadimos de ella si llevamos la llave en nuestro poder.



Al fin hemos llegado a la caja fuerte, introducimos la combinación y descubrimos su contenido.



AMSTRAD

```

5 MEMORY &3FFF:LOAD*",&4000
10 dirbuf=&5070
20 MODE 2:FOR n=0 TO 18:POKE dirbuf+n,0:
NEXT
40 RESTORE 190:j=&4FFF
50 READ n:IF n<>-1 THEN j=j+1:POKE j,n:G
OTO 50
60 RESTORE 90:FOR n=0 TO 20:READ a$:PRIN
T n+1;a$:NEXT
70 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcion:
";a:GOSUB 110
80 LOCATE 20,22:PRINT "          ":GOTO 70
90 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA","
GUSANO GUSTAVO"," PEZ GANDOLFO"," MA
RIA DE LAS LIMPIEZAS"," LA LUNA"," HE
LICOPTERO"," CAMARA DEL BANCO"," RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," MACARRA",
" MAYORDOMO"," MARTILLO NEUMATICO"
100 DATA "RATA DE CUBO"," POLICIA RODRIG
UEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE AVIONE
S"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!!!!","
CARGAR GOODY"
110 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
120 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 160
:NEXT:GOTO 140
130 IF A<>21 THEN GOTO 150
140 CALL &5000
150 A=A-1
160 POKE dirbuf+A,&FF
170 RETURN
190 DATA 243,33,0,80,17,0,3,1,134,0,237,
176,195,15,3,33
191 DATA 0,64,17,0,1,1,0,2,237,176,33,35
,3,34,77,1
192 DATA 195,0,1,6,19,221,33,112,3,221,2
03,0,126,40,20,62,19
193 DATA 144,135,95,22,0,33,74,3,25,126,
35,102,111,54,246,35
194 DATA 54,127,221,35,16,226,195,0,4,15
7,168,161,168,173,168,177
195 DATA 168,179,168,185,168,193,168,195
,168,197,168,205,168,207,168,209
196 DATA 168,211,168,221,168,223,168,225
,168,229,168,233,168,235,168
197 DATA -1

```



MSX

```

1 CLEAR 200,&H9000:KEY OFF:SCREEN 0:BL
O&D "CAS:"
3 DIRPOK=&H87F
4 FOR N=0 TO 18:POKE DIRPOK+N,0:NEXT
5 RESTORE 1000:j=&H4FFF
6 READ n:IF n<>-1 THEN j=j+1:POKE j,n:
GOTO 6
10 RESTORE 40:FOR n=0 TO 20:READ a$:PR
INT n+1;a$:NEXT
20 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcio
n:"a:GOSUB 100
30 LOCATE 20,22:PRINT "          ":GOTO 20
40 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA",
" GUSANO GUSTAVO"," PEZ GANDOLFO",
" ARIA DE LAS LIMPIEZAS"," LA LUNA",
" HELICOPTERO"," CAMARA DEL BANCO",
" RATA GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA",
" MACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA"," MARTI
LLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POLICIA ROD
RIGUEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE A
VIONES"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!
!!!!"," CARGAR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 1
0:NEXT:GOTO 103
102 IF A<>21 THEN GOTO 104
103 DEF USR @=&HES00:PRINT USR@()
104 A=A-1
110 POKE &H87F+A,&HFF
112 RETURN
1000 DATA 62,195,50,220,145,33,14,229,
34,221,145,195,0,144,6,19,221,33,127,2
40,221,203
1010 DATA 0,126,40,20,62,19,144,135,95
,22,0,33,53,229,25,126
1020 DATA 35,102,111,54,244,35,54,134,
221,35,16,226,195,3,1,32
1030 DATA 95,36,95,40,95,52,95,54,95,6
0,95,68,95,70,95,72
1040 DATA 95,80,95,82,95,84,95,86,95,9
6,95,98,95,100,95,104
1050 DATA 95,108,95,110,95,-1

```

VIDAS INFINITAS

En cualquier versión
pulsar las teclas
G,O,D,Y.



SPECTRUM

```

5 RESTORE 1000: LET j=65023
6 READ n: IF n<>-1 THEN LET j
=j+1: POKE j,n: GO TO 6
8 LET dir=j+1: FOR n=0 TO 18:
POKE dir+n,0: NEXT n
10 RESTORE 40: FOR n=0 TO 20:
READ a$: PRINT n+1;a$: NEXT n
20 INPUT "introduzca opcion:";
a: GO SUB 100
30 PRINT "          ": GO TO 20
40 DATA " LANZADOR DE ORO","
GORILA"," GUSANO GUSTAVO"," P
EZ GANDOLFO"," ARIA DE LAS LIMP
IEZAS"," LA LUNA"," HELICOPTER
O"," CAMARA DEL BANCO"," RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," M
ACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA","
MARTILLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POL
ICIA RODRIGUEZ"," PALERO OBRA","
LANZADOR DE AVIONES"," AVISPAS",
" FANTASMA"," TODO!!!!"," CARG
AR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:
GO SUB 110: NEXT A: GO TO 103
102 IF A<>21 THEN GO TO 104
103 PRINT "introduzca el origal
despues del Basic": PAUSE 100: R
ANDMIZE USR 65024
104 LET A=A-1
110 POKE dir+A,255
112 RETURN
1000 DATA 243,49,255,255,33,0,64
,17,1,64,1,253,169,54,0,237,176,
221,33,0,64
1010 DATA 17,0,190,62,255,55,20,
8,21,219,254,31,230,32,246,2,79,
191,205,107,5,175,211,154,6,19
1020 DATA 221,33,122,254,221,203
,0,126,40,20,62,19,144,135,95,22
,0,33,64,254,25,126,35,102,111
1030 DATA 54,21,35,54,201,35
,16,226,195,0,91,2,137,6,137,18,
1040 DATA 40,137,42,137,50,137,5
2,137,54,137,56,137,66,137,68,13
7,70,137,74,137,76,137,80,137,-1

```

Para
Mikromania
de
GONZO 87

PARIS DAKAR



EL GRAN DESAFÍO

ZIGURAT

SPAIN

HYBRID

PABLO ARIZA

Hace mucho tiempo, cuando la Tierra estaba en paz, en los tiempos del legendario Imperio, los aliens llegaron de nadie sabe dónde y quebraron la calma del planeta. Al principio sembraron el caos y la destrucción por doquier, pero enseguida, los científicos reaccionaron y lograron apresar a los aliens en una prisión galáctica a prueba de huida. No pudieron destruirlos, pero sí retenerlos y anular sus poderes mentales.

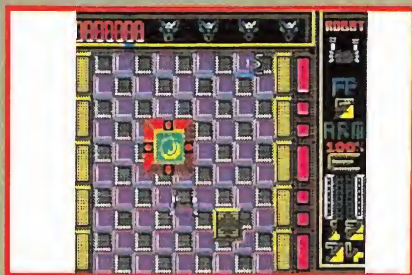
Después vinieron los años oscuros, la lucha por el poder, y nadie se acordó ya de los aliens en su prisión espacial. Sin embargo, su poder fue creciendo lentamente, y con él su deseo de venganza hacia la raza inferior que los confinó en aquel lugar. Ahora su fuerza y su odio son tan intensos que si no actuamos rápidamente, conseguirán escapar de la prisión, y entonces...

La única forma de evitarlo es destruirlos antes de que salgan de la prisión. La tecnología armamentística ha avanzado mucho desde los tiempos del Imperio, y el máximo exponente de esta tecnología son los hybrids: tres prototipos experimentales mitad orgánicos, mitad máquinas, que tienen una potencia de fuego increíble, amén de otras muchas facultades. Pero lo que los hace realmente especiales es su capacidad de unirse los tres en un solo ser superpoderoso. Si ellos no pueden vencer a los aliens bajo tu control mental, nadie lo hará, así que más vale que no falles.

El juego

El problema principal es, en realidad, lograr llegar hasta los aliens. La

La Tierra está en peligro. Si los alienígenas logran escapar de la prisión, su venganza será terrible... y nuestro planeta es su objetivo. Menos mal que aquí están los Hybrids para enfrentarse a ellos. Gobernándolos con tu mente conseguirás vencerlos y salvar a la Tierra de la destrucción.



prisión estaba diseñada no sólo para que nadie pudiera salir, sino también para que nadie pudiera entrar. La tarea será ardua. Habremos de esquivar disparos, destruir cañones, evitar minas, usar las cápsulas de teletransporte y conseguir llegar sin perdernos a una de las cuatro células de fusión que hay en el complejo. Cuando los tres híbridos entran en una de estas células, se fusionan en uno solo y son transportados a la celda de uno de los aliens. Si logramos destruirlo, haremos lo propio con cada una de las otras células. Hay que tener en cuenta que cada alien es más poderoso que el anterior, ya que utiliza la energía de su compañero muerto. Cuando hayamos hecho esto cuatro veces, habremos acabado nuestra misión. Suena fácil, pero no lo es.

Los hybrids

Hay tres hybrids, cada uno con sus características especiales. Para poder terminar el juego necesitaremos usar los tres.

El **Robot** es el más grande y el más potente. Normalmente, le usaremos para abrir camino a los otros dos, destruyendo las defensas de la prisión.

El **Cerebro**, con menos potencial armamentístico, tiene, sin embargo, una gran velocidad, además de la capacidad de teletransportarse a sí mismo y a sus compañeros a otro punto de la misma pantalla, lo que nos resultará imprescindible para terminar el juego.

El **Xylon**, tampoco es muy potente, pero tiene acceso al ordenador de la prisión y por ello puede abrir algunas puertas o puentes que nos permitirán acceder a determinados lugares.

Además, cada hybrid puede usar algunas cápsulas de teletransporte, que se encuentran por el complejo, específicas y distintas para cada uno.

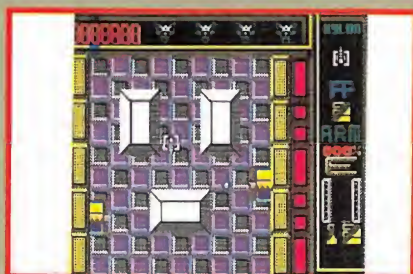
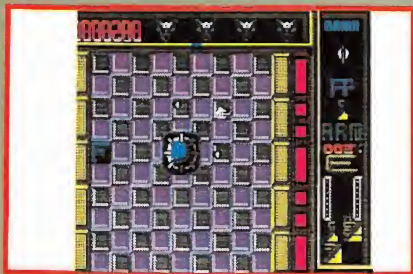
Estrategia de juego

Con ayuda del mapa, el juego se simplifica bastante. Hemos de encontrar el camino más corto a la célula de fusión a la que nos dirijamos sin importar el orden en que recorramos dichas células.

Algunas veces el camino será distinto para los tres hybrids, pues cada uno tendrá que usar las cápsulas de transporte que le correspondan. En general lo mejor es llevar primero hasta allí al Robot y a Xylon. Después llevamos al Cerebro, que no tendrá ningún problema gracias a su habilidad de atravesar barreras. Todo esto hay que hacerlo, naturalmente, evitando los continuos ataques que recibimos de todas partes.

El mapa

En el mapa está indicada la ubicación de todas las células de fusión,



cañones, bonos, puentes, etc. Para abrir un puente deberemos tener una «llave» y llevarla hasta una «cerradura». Esto sólo puede hacerlo Xylon.

Igualmente se encuentran señaladas las cápsulas de teletransporte y

el hybrid al que corresponden. Por ejemplo, si vemos una en la que se indica «x3», ésta trasladará al Xylon hasta la otra cápsula señalada con «x3».

Hay algunas zonas del mapa a las que sólo podemos acceder teletransportándonos, así que el uso de las cápsulas es imprescindible.

El cargador de Spectrum

El cargador nos ofrece varias posibilidades, con las que terminar el juego es coser y cantar:

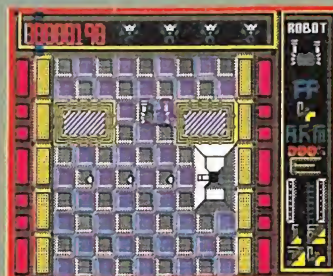
- | | |
|--|------------------------|
| | Transporte robot |
| | Transporte xylon |
| | Transporte cerebro |
| | Mina |
| | Mina de tiempo |
| | Armas, fuego y energía |
| | Puente |
| | Llave y cerradura |
| | Célula |
| | Alien |



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR HYBRID
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288T0331:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4967THENPRINT"ERROR EN DATAS..":STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE315,44
40 INPUT"SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE318,44
50 INPUT"SIN DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE323,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE HYBRID Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,57,160,1,142
110 DATA 155,200,140,156,200,96,169,44,141,180,19,141,63,73,169,96,141,100,67
120 DATA 76,96,19,70,86,67
```

poke \$13b4,\$2c ... energia infinita
poke \$492f,\$2c ... sin salir bichos
poke \$4364,\$60 ... enemigos sin disparar
sys \$1360 ... arranque



— Sin tope de escudo: permite que podamos acumular hasta un 255 por 100 de escudo (ARM) en lugar del 100 por 100 normal.

— Sin tope de vida: permite que podamos acumular hasta 255 unidades de energía en lugar de las 160 normales (4 vidas).

— Sin tope de fuego: permite que el Xylon y el Cerebro puedan alcanzar la potencia:

— Fuego infinito. Nuestro poder de fuego no disminuye.

— Escudo infinito. No disminuye el escudo. Es una inmunidad parcial.

— Vida infinita. No perdemos energía. Inmunidad total.

— Vida. Energía inicial (0-255). Normal: 160.

— Escudo. Porcentaje de ARM inicial (0-255). Normal: 100.

— Fuego. Poder de fuego (0-5).

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 45999
20 LOAD ""CODE 46E3,169
30 CLS: LET A$="": FOR X=1 TO
3: LET B$=A$: READ A$,B,C
40 PRINT A$; " (S/N) ? ": POKE 23
658,8
50 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 50
60 LET A$=INKEY$: IF A$<>"N" A
ND A$<>"S" THEN GO TO 60
70 IF A$="N" THEN POKE A,C: PO
KE B,C
80 NEXT X
90 IF A$+B$="NN" THEN INPUT "E
NERGIA? ": X: POKE 46125,X
100 CLS: PRINT "PON LA CINTA O
RIGINAL": LOAD ""CODE: CLS: RA
NDOMIZE USR 46E3
110 DATA "FUEGO INFINITO",46149
,0,201
120 DATA "ARM INFINITO",46136,0
,33
130 DATA "ENERGIA INFINITA",461
39,46142,33
```

LISTADO 2

línea	datos	control
1	3E02CD0116AF326B5CCD	921
2	C8CE10091108FF1600CD	938
3	9BCE3E083215FFCD6ECD	1277
4	3A00FEFE6420F63A01FF	1258
5	BA2805CD7ECE18EBCD2A	1274
6	CEBE2805CD7ECE18EBCD	1431
7	59CD057CE2104FF7E23	1245
8	3D20FC232323232323	697
9	2BE6073C3215FF147AFE	1062
10	2F20BEDD213ECD3EC932	1103
11	3858CD005B212CB411AD	890
12	5B012D00EDB03E3E3238	780
13	5BC3385B3EA032A9EE32	1162
14	B2EE32BEEAF329F6C32	1433
15	396C32DAA921D85EE521	1207
16	D55B113F70010500E0B0	915
17	324570C93E0512060000	523

DUMP: 46.000
N.º DE BYTES: 169

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

AMSTRAD

```
10 /***** POKES HYBRID POR PABLO ARIZA */
20 /* **** */
30 /***** */
40 OPENOUT"d":MEMORY &15FF:CLOSEOUT:DIM
B$(3)
50 B$(1)="ROBOT":B$(2)="CEREBRO":B$(3)="
XYLON":D=1800:L=190:RESTORE
60 READ A$:L=L+1:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN(A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*"
* ERROR EN LINEA";L:" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2:FOR X=1 TO 6:READ A$
130 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<
>"S"AND A$<>"N":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
140 FOR N=1 TO 3:READ D:IF D AND A$="N" T
HEN POKE D,&3A
150 NEXT:NEXT:FOR X=1 TO 3:READ A$,D:A$=
A$+" DEL ":FOR Y=1 TO 3
160 PRINT A$;B$(Y):INPUT N:POKE D+5*Y,N
:NEXT:NEXT
170 MODE 1:BORDER 0:LOCATE 10,3:PRINT "P
ON LA CINTA ORIGINAL"
180 LOAD"HYBRID1":CLS:LOCATE 18,2:PEN 1
:PRINT"HYBRID":LOCATE 18,3:PRINT"-----"
190 WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,
13,13:CALL &1800
200 DATA "3EC9321A16CD00163E3E321A163E
08324612CD1217CD8A163A3212BA2805CD7C1718
EACD1D17BE28", 3083
210 DATA "21CD7C1718DFCD1217CD8A163A32
12BA2805CD7C1718EFCDD1D17BE2805CD7C1718E4
CD7516CD5417", 3967
220 DATA "2135127E233D20FC232323237E2B
2B2BE6073C32461214FD215A16237EFE3B200723
7EFE16CA2E18", 3080
230 DATA "218618E5FDE53EC9323A01C30201
3E3A323A013EC9325F01CD3A0121000016052237
5A22385A7A32", 2968
240 DATA "3A5A224B5A224F5A7A324E5A7A32
1D5A32235A3EC932705A22035A22045A229B5A22
9C5A3EA0322B", 3256
250 DATA "233EA03234233EA0323D233E6432
2A233E323233233E32323C233E053229233E0232
32233E01323B", 2120
260 DATA "23C3251F", 298,"*"
270 DATA "SIN TOPE ESCUDO",&1898,&189B,&
189F
280 DATA "SIN TOPE VIDA",&18A2,&18A5,&18
A9
290 DATA "SIN TOPE FUEGO",&18AD,&18B0,0
300 DATA "FUEGO INFINITO",&18B5,0,0
310 DATA "ARM INFINITO",&18B8,&18BB,0
320 DATA "VIDA INFINITA",&18BE,&18C1,0
330 DATA "VIDA",&18C0
340 DATA "ESCUDO",&18CF
350 DATA "FUEGO",&18DE
```

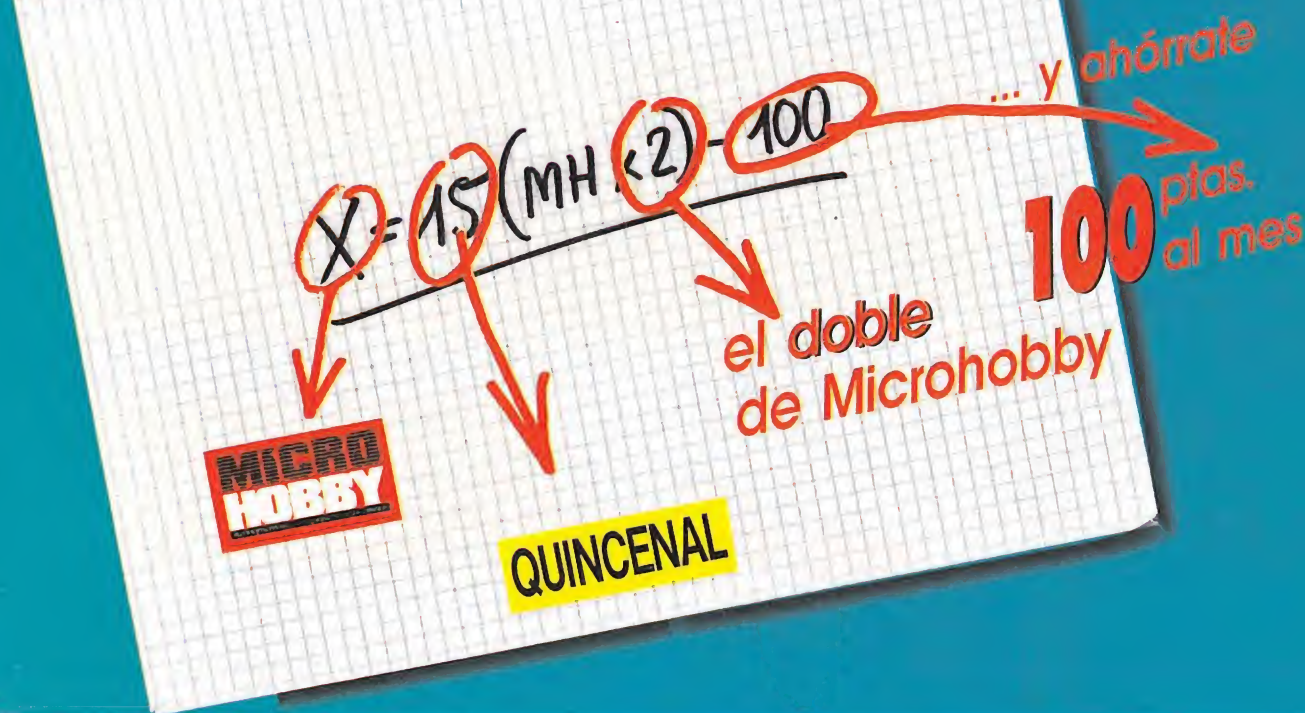
MICROMANÍA

Necesitamos colaboradores con conocimientos de Código Máquina de Spectrum, Amstrad, Commodores, MSX, Atari ST y PC.

Los interesados poneros en contacto con nosotros enviándonos una carta —indicando en el sobre REFERENCIA COLABORADORES—, en la que figuren los siguientes datos:

- Nombre.
- Dirección.
- Provincia.
- Teléfono.
- Conocimientos que se posean.

¡ÉSTA ES LA FÓRMULA DEL NUEVO MICROHOBBY!



MICROHOBBY, LA REVISTA PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

- Participa durante el mes de febrero en la votación de la fase final de los justicieros del software para elegir los mejores programas del año.
- Gran concurso de Criptografía: descifra el mensaje y podrás conseguir una cadena de música.

AHORA CON NUEVAS SECCIONES

- "AULA SPECTRUM", una sección de ayuda para los que tienen "clase".
- "PREMIERE", adelanto de los próximos lanzamientos en software.

...Y además, con el número 162 incluimos gratis
una completa **GUÍA DE SOFTWARE**.



BRIDE OF FRANKENSTEIN

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR BRIDE FRANKENSTEIN
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288T0333:READA:POKEA:A:S=S+A:NEXT
22 IFS<5032THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS!":STOP
30 INPUT"SIN SALIR FANTASMAS (S/N)":IF$:IFF$="N"THENPOKE318,44
40 INPUT"ABRIR CUALQUIER PUERTA (S/N)":P$:IFP$="N"THENPOKE323,44
50 INPUT"ELIXIR INAGOTABLE (S/N)":E$:IFE$="N"THENPOKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BRIDE OF F. Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,32,132,255,162,60
110 DATA 160,1,142,160,192,140,161,192,96,169,44,141,23,48,162,0,142,100,51
120 DATA 141,146,51,76,0,16,70,86,67
    
```



pokes BRIDE OF FRANKENSTEIN C64:

poke \$3017,\$2c ... no salen fantasmas
 poke \$3364,\$00 ... abrir cualquier
 puerta
 poke \$3392,\$2c ... elixir inagotable
 sys \$1000 ... arranque

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 3, página 4
 MAPA: Micromanía Extra 3, página 6

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
 Spectrum: Micromanía Extra 3, página 9
 Amstrad: Micromanía Extra 3 página 9

ENTOMBED

COMMODORE

```

10 REM ** ENTOMBED POR J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORT=0T080:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<10848THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:SYS272:LOAD
70 DATA 169,0,133,251,169,160,133,252,160,0,177,251,145,251
80 DATA 230,251,208,248,230,252,208,244,169,53,133,1,169,63
90 DATA 141,226,255,169,1,141,227,255,169,76,141,225,255,169
100 DATA 64,141,5,220,96,169,76,141,204,3,169,1,141,205
110 DATA 3,108,40,3,169,89,141,1,9,169,1,141,2,9
120 DATA 76,132,255,169,173,141,27,109,76,0,10
    
```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 22, página 74
 MAPA: Micromanía 22, página 76



NONTERRAQUEOUS

COMMODORE

```

10 REM ** NONTERRAQUEOUS (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0T0118:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFSC>14871THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"¿BOMBAS INFINITAS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"¿ALGUNOS BICHOS INMOVILES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE327,173
80 INPUT"¿SIN CAER GOTAS DEL TECHO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"¿INMUNE RAYOS FOTONICOS (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE333,173
100 INPUT"¿ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE338,173:POKE343,173
110 INPUT"¿INMUNE EXPLO. DE TU BOMBA (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE348,173
120 PRINT"*****INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
130 WAIT1,56,49
140 PRINT"POKES DEL NONTERRAQUEOUS POR J.S.F."
150 SYS272:LOAD
160 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
170 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
180 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,228,118,141,239,110,169,44,141,220,119
190 DATA141,226,119,141,18,120,169,122,141,212,119,169,1,141,213,119
200 DATA169,169,141,1,116
210 DATA32,74,3,72,165,173,201,3
220 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
230 DATA173,1,220,201,191,208,3,238,59,110,76,182,125

```



SLAP FIGHT

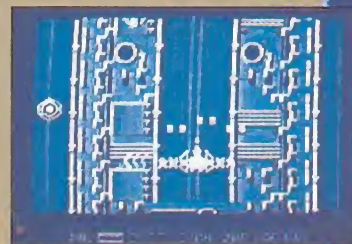
COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=0T056:READA:POKE304+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFSC>6079THENPRINT"..ERROR EN LOS DATAS..":STOP
30 INPUT"¿VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE341,44
40 INPUT"¿ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"¿TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE346,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT Y DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169,1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,251,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67

```

VIDAS INFINITAS POKE #27FF,#2C
 TODOS DAN ESTRELLA ... POKE #27B5,#00
 ENEM. NO DISPARAN POKE #13BF,#00
 POKE #2F82,#00



MSX

```

1 'POKES PHANTIS
2 'POR MARCOS.J.B
10 POKE&HFCAB,1:KEYOFF:SCREEN0:CLEAR 1
80,34580:U=&H3D:COLOR 15,1,1
20 LOCATE0,23:INPUT"QUE PARTE VAS A CA
RGAR (1 0 2)";P:1FP(10RP)260T020
30 ON P GOTO 40,70
40 CLS:LOCATE12,0:PRINT"PRIMERA FASE"
50 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9)
";V$:V=VAL(V$):1FV(00RV)99THENGOTO
50ELSE1FV(10THENV$="0":V$:ELSE$=LEFT$
(V$,1):U$=RIGHT$(V$,1)
60 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N) ";V$:1FV$="S"THENU=0
65 D=&H802:GOTO 100
70 CLS:LOCATE12,0:PRINT"SEGUNDA FASE"
75 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9)
";V$:V=VAL(V$):1FV(00RV)99THENGOTO75
80 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N) ";A$:1FA$="S"THENU=0
85 CLS:LOCATE18,10:PRINT"LA CLAVE DE AC
CESO ES :18757":LOCATE12,12:PRINT"PULS
A UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
90 D=&H7B2
100 CLS:LOCATE18,10:PRINT"PULSA UNA TE
CLA":LOCATE5,12:PRINT"PARA CARGAR EL P
ROGRAMA"
105 A$=INPUT$(1)
110 SCREEN2:BL0AD*CAS*":R:BL0AD*CAS*":
BL0AD*CAS*:R:BL0AD*CAS*:
120 1F$=1THENPOKE&HB7A6,U:POKE&HB7B6,U
:POKE&HCD2E,ASC(D$):POKE&HCD29,ASC(U$)
:DEFUSR=D:=A$(USR(0))ELSEPOKE&HC4B4,U:POK
E&HCCBC,ASC(V$):DEFUSR=D:=A$(USR(0))

```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 30, página 62
MAPA: Micromanía 30, página 66

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 30, página 68
Amstrad: Micromanía 30, página 68

RAMBO

COMMODORE

```

10 REM *** RAMBO POR J.S.F. ***
20 POKE53280,6:POKE53281,1
30 FOR=0TO23:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IF S<>2067 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:POKE816,16:POKE817,1:LOAD
70 DATA 32,165,244,169,32,141,1,5,169,1,141,2,5,76
80 DATA 99,3,169,173,141,143,12,76,3,65

```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 1,
página 36
MAPA: Micromanía Extra 1, página 40

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía Extra 1, página 39



SABOTEUR

COMMODORE

```

10 REM ** SABOTEUR (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0T0141:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFSC>18340THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿? ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"¿? GUARDIAS INMOVILES (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"¿? CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE325,173
80 INPUT"¿? TIEMPO INFINITO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"¿? MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE335,173
100 INPUT"¿? ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE343,173
110 PRINT"¡¡¡¡¡ INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WAIT1,56,49
130 PRINT"¿? POKES DEL SABOTEUR POR J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
160 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATA141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATA17,118,169,169,141,118,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATA245,32,74,3,72,165,173,201,3
200 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
210 DATA162,1,173,1,220,201,127,240,22,232,201,239,240,17,232,201,251,240,12
220 DATA232,201,223,240,7,232,201,253,240,2,208,26,134,90,76,104,144

```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 10, página 54
MAPA: Micromanía 10, póster central

CARGADORES PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 10, página 58
Amstrad: Micromanía 14, página 62

SOLOMON'S KEY

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR SOLOMON'S KEY
12 REM F.V.C.
20 FOR=349T0410:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5992THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$="N"THENPOKE378,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI$="N"THENPOKE383,44
50 INPUT"BOLAS DE FUEGO ILIMITADAS (S/N)":B$:IFB$="N"THENPOKE388,44:POKE391,44
60 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)":T$:IFT$="N"THENPOKE394,44
70 INPUT"PUERTAS SIN CERRADURA (S/N)":C$:IFC$="N"THENPOKE397,44
80 INPUT"VELOCIDAD DEL JUEGO (0-9) 2---":V$:IFV<0THENB0
82 POKE401,V
85 PRINT"PREPARA SOLOMON'S KEY Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,93:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,107,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,120,160,1,142
110 DATA 91,1,140,92,1,76,21,1,169,165,141,165,8,162,44,142,220,54,169
120 DATA 0,141,165,56,142,7,57,142,110,8,141,154,18,169,2,141,215,19,76
130 DATA 15,8,70,86,67

```

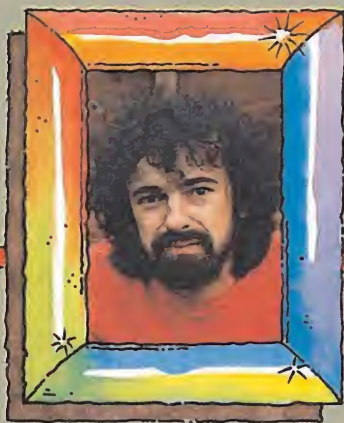
```
poke 2213,165 ... vidas infinitas
poke 14044,44 .... inmune a todo
poke 14501,0
poke 14599,44 .... bolas de fuego ilimitadas
poke 2158,44 .... tiempo ilimitado
poke 4762,0 ..... puertas sin cerradura
poke 5079,x ..... velocidad del juego
                        ( 2=normal )
sys 2063 ... arranque
```



MICROMANÍA

CARGADORES

Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre **REFERENCIA CARGADORES** e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo.



Nombre: Jon Ritman.

Edad: 31 años.

Historial: «Namtir Raiders» (ZX 81, junio 1982), «Cosmic Debris» (Spectrum, marzo 1983), «3D Combat Zone» (Spectrum, junio 1983), «Dimension Destroyers» (Spectrum, septiembre 1983), «Bear Bover» (Spectrum, diciembre 1983), «Matchday» (Spectrum, Commodore, noviembre 1984), «Batman» (Spectrum, Commodore, Amstrad, PCW, abril 1986), «Head Over Heels» (Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, Amiga, abril 1987).

Jon Ritman es tal vez uno de los programadores que tiene merecido de antemano ocupar un lugar en esta sección dedicada íntegramente a los programadores. Prueba de ello son los muchos títulos que si en su día revolucionaron el mercado como Batman, hoy aún son capaces de despertar el interés de muchos usuarios. Esto es lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—En 1982 trabajaba en una compañía de alquiler de televisiones. Después me compré un Sinclair ZX 81 y comenzó a interesarme el tema, decidí entonces convertirme en ingeniero de sistemas. Empecé a programar y así «me colgué» con la programación.

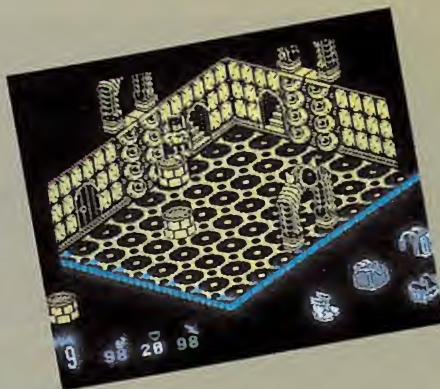
—¿Consideras la programación cómo un hobby o cómo un trabajo?

—Sin lugar a dudas es mi trabajo, pero afortunadamente también es un hobby para mí.

—¿Qué pasos sigues para

Jon Ritman

En esta ocasión, directamente desde Londres, llega a nuestras páginas un popular programador, autor de muchos títulos que ocupan ya un lugar destacado en la historia del soft.



«Batman» llevó a la pantalla a un popular personaje del comic.

programar un juego? Por ejemplo: Primero la idea, luego los gráficos, etc.

—Siempre empiezo con un plan de juego, en Inglaterra esto se denomina «gameplan».

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—Creo que hasta ahora Match Day y Batman.

—¿En qué ordenador programas?

—En la actualidad utilizo un British Micro Mini 805.

—¿Trabajas en equipo o tu solo?

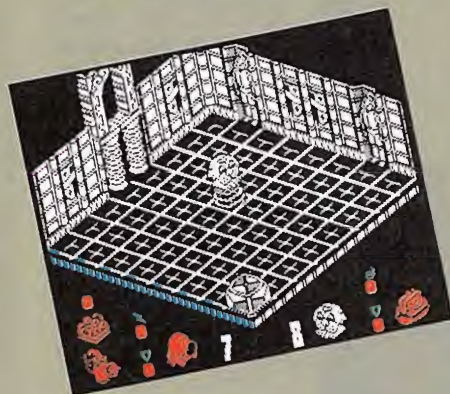
—Por lo general trabajo solo, aunque a veces he trabajado en equipo con Bernie Drummond que hace los gráficos y con Gary Stephens que me compone la música.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

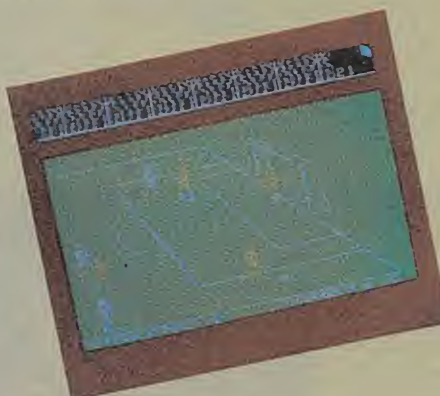
—Depende de muchos factores, pero sobre todo para que un programa sea un éxito es preciso combinar el talento personal con la publicidad del producto en cuestión.

—¿Cómo surgió la idea de hacer Head Over Heels?

—Estábamos todos sentados alrededor de una mesa tratando de poner un poco de orden en nuestras ideas, cuando se nos ocurrió crear un doble protagonista. A partir de



«Head Over Heels» es una compleja videoaventura en el más puro estilo filmation.

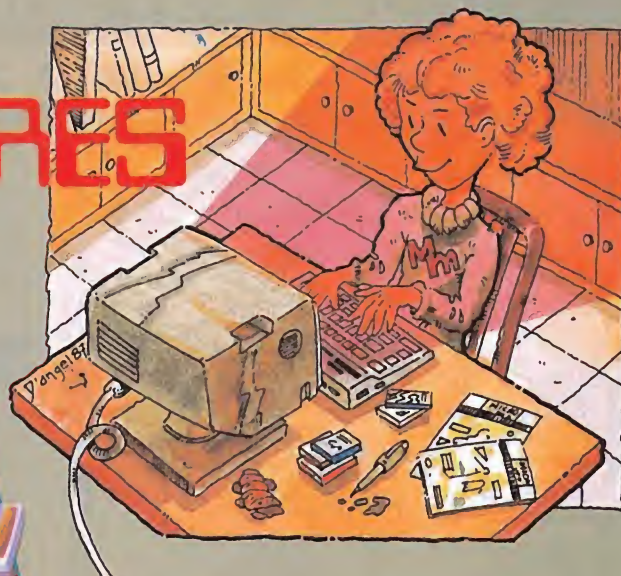


«Matchday» fue el primer simulador de fútbol de calidad.



«Batman» constituyó en su día un auténtico record de ventas.

PROGRAMADORES



ahí pensamos que sería interesante unir a ambos para que simultáneamente llevaran a cabo diferentes misiones.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado del software? ¿Qué tipo de programas canalizarán el mercado?

—Me gustaría poder responder a tu pregunta. ¡Ojalá lo supiera!

—¿Qué tipo de programas le gustan más al público inglés?

—Tampoco lo sé, es difícil de prever, pero espero que los míos.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Ahora estoy dando los últimos toques a «Matchday 2» y pronto empezaré a programar «Head Over Heels», para el IBM PC.

—¿Qué juego te gustaría haber programado?

—Desde un punto de vista económico «Manic Miner». Pero sin

duda «Knight Lore» es el que me parece más interesante.

—¿Qué es más importante en un juego los gráficos o el movimiento?

—En mi opinión es mucho más importante la idea y el control de juego, antes que cualquier otro aspecto.

—¿Qué opinión te merece el software español?

—Por desgracia, lamento decir, que no he visto ningún programa español.

—¿Qué piensas de la bajada del precio del software en España?

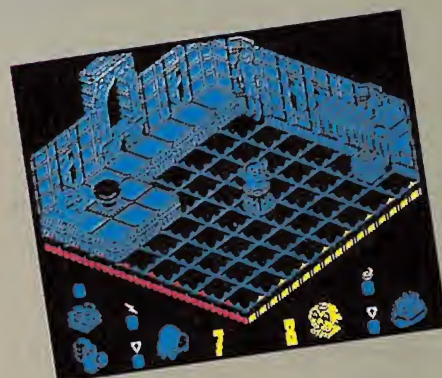
—Me parece una gran idea siempre y cuando se venda más software.

—¿Puedes dar algún consejo a

los programadores que están empezando?

—Primero deben asegurarse de que tienen las herramientas necesarias para programar. Por ejemplo, resulta muy difícil programar directamente en el Spectrum por la escasa capacidad de su memoria y a mí me resulta mucho más fácil utilizar una buena máquina para programar y sistemas compiladores de alta calidad. Pero también necesitarán ánimos y buena suerte.

Alan Heap



«Head Over Heels» destaca por su original planteamiento.



«Matchday» le permitió a Jon Ritman salir del anonimato.



Jon nos presentó a Bernie Drummond, quien se ha encargado de desarrollar los gráficos en algunos de sus programas.

TIENDA EN MONTERA, 32 - 2º 2 • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99

SPECTRUM	SPECTRUM	SPECTRUM	AMSTRAD	AMSTRAD
SHOW JUMPING 399	SPIRITS 875	BUBBLE BOBBLE (*) 1.500	SLAP FIGHT 875	CHAMPIONSHIP WATERSKING 1.200
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN) 399	GUN RUNNER 875	JAIL BREAK 1.500	GAME OVER 875	PAPERBOY 1.200
WHO DARES WINS II 399	NEMESIS THE WARLOCK 875	NEMESIS 1.500	NONAMED 875	JAKHAL 1.500
GREAT ESCAPE 450	TAIPAN 875	DE PEQUILA 1.695	DUEL 875	FLYING SHARK (*) 1.500
BREAK THRU 450	MAG MAX 875	SIX PACK II 1.750	COSMIC SHOCK ABSORBER 875	SALAMANDER (*) 1.500
DONKEY KONG 450	METROSCROSS 875	SIX PACK + DUET 1.750	RANARAMA 875	DOGFIGHT 2186 1.500
CORTOCIRCUITO 450	SLAP FIGHT 875	LA CAJA MAGICA 2.100	PULSATOR 875	DEATHSCAPE 1.500
XEVIOUS 450	ZYNAPS 875	ALBUM DE PLATINO 2.500	HEAD OVER HEELS 875	JAIL BREAK 1.500
WINTER GAMES 450	MASK 875	STARGLIDER 2.900	SABOTEUR II 875	NEMESIS 1.500
SPITING IMAGES 500	EXOLON 875	GUNSHIP 2.900	AUF WIEDERSEN MONTY 875	SIX PACK II 1.750
ENEMA FORCE 500	PSYCHO SOLDIER (ATHENA II) (*) 875	GAME SET & MARCH 2.900	SPIRITS 875	SIX PACK + DUET 1.750
HARDBALL 500	CATCH 23 875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO 3.500	ZYNAPS 875	COLOSSUS 4 CHES 2.000
RASPUTIN 500	GAUNTLET II 875	EL LINGOTE 3.500	EXOLON 875	ALBUM DE PLATINO 2.000
FRANKIE GOES TO H. 500	ATHENA 875		WARLOCK 875	GAME SET & MATCH (10 DEPORTES) 2.900
VECTRON V 500	SUPER CYCLE 875		SURVIVOR 875	
NODES OF YESOD 500	RENEGADE 875		THUNDERCATS 875	STARGLIDER 2.900
FAT WORM 500	MISTERIO DEL NILO 875		RENEGADE 875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO 3.500
COMET GAME 500	TANK 875		GAUNTLET II 875	EL LINGOTE 3.500
FUTURE KNIGHT 500	IMPOSSIBLE MISION 875		TANK 875	
LIVINGSTON SUPONGO 500	LAST MISION (U.S.GOLD) 875		DEATH WISH 3 875	***AMSTRAD UTILIDADES*** P.V.P.
SPY HUNTER 500	CALIFORNIA GAMES 875		SHADOW SKIMER 875	FONT EDITOR 975
RAMON RODRIGUEZ 500	BEST OF 3D 875		MARTIANIDS 875	SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA) 975
BRUCE LEE 500	MAD BALLS (*) 875		CATCH 23 875	BASE DE DATOS Y ETIQUETAS 975
EQUINOX 500	SOLOMONS KEY 875		CALIFORNIA GAMES 875	SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO) 975
ROCKY 500	TRANTOOR 875		SALOMONS KEY 875	AMSTEST (CHEQUEO) 975
COCHE FANTASTICO 500	MEGACORP 875		MATCH DAY II (*) 875	SOCK - AID (CONTROL DE STOCK) 975
FROST BYTE 500	RYGAR 875		FREDDY HARDEST 875	AMSBASE 975
PHANTOMAS 500	PHANTIS 875		MISTERIO DEL NILO 875	MUSIC MAESTRO 975
WAR 500	720 GRADOS 875		MEGACORP 875	DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO) 1.500
COBRAS ARC 500	DESPERADO 875		PALITRON 875	1x2 QUINIELAS 1.500
THREE WEEKS IN P. 500	PHANTOM CLUB (*) 875		PHANTIS 875	CONTABILIDAD DOMESTICA 1.500
WEST BANK 500	STAR DUST 875		SIGMA 7 875	FORTH 1.500
CAMELOT WARRIORS 500	COMBAT SCHOOL 875		DESPERADO 875	MONITOR CODIGO MAQUINA 1.500
CRIMAZOOM 500	INDIANA JONES 875		720 GRADOS 875	
SERIAL MASS 500	WORLD GAMES 875		STAR DUST 875	***COMMODORE*** P.V.P.
ABU SIMBEL 500	LAST MISION (U.S.GOLD) 875		COMBAT SCHOOL 875	WHO DARES WINS II 399
ANTIRIAD 500	MATCH DAY II (*) 875		INDIANA JONES 875	GREAT ESCAPE 450
DEEP STRIKE 500	THUNDERCATS 875		WORLD GAMES 875	BREAK THRU 450
NOMAD 500	CAPITAN AMERICA (*) 875		PHANTOM CLUB (*) 875	CORTOCIRCUITO 450
OLE TORO 500	FINAL MATRIX 875		CAPITAN AMERICA (*) 875	DONKEY KONG 450
RAMBO 500	CONVOY RAIDER 875		THE FINAL MATRIX 875	TERRA CRESTA 450
SGRIZAM 500	007 ALTA TENSION 875		MAD BALLS 875	XEVIOUS 450
MIAMI VICE 500	DEATH WISH 3 875		CONVOY RAIDER 875	DROP ZONE 500
HERBERTS DUMMY RUN 500	BLACK MAGIC 875		007 ALTA TENSION 875	SEED KING II 500
3 LUCES DE GLAURUNG 500	ALIEN EVOLUTION 875		DON QUIJOTE 875	FORMULA 1 500
FIRELORD 500	THING BOUNCES BACK 875		THUG BOUNCES BACK 875	WIZARDS LAIR 500
STREET HAWK 500	HYSTERIA 875		CORRECAMINOS 875	V 500
BABALIBA 500	JACK THE NIPPER II 875		BLACK MAGIC 875	SUPERSTAR PING PONG 500
STAINLESS STEEL 500	DON QUIJOTE 875		LEVIATHAN 875	SHOT THE RAPIDS 500
RAID OVER MOSCOW 500	SIR FRED 875		RYGAR 875	THING 500
POL E POSITION 500	LA ABADIA DEL CRIMEN (SOLO 128) 875		TRANTOOR 875	ROCKN LUCHA 500
SARRACEN 500	REX HARD 875		BUGER 875	GYROSCOPE 500
CAULDRON II 500	STARBYTE 875		STARBYTE 875	KONAMI PING PONG 500
SABOTEUR 500	CUERPO HUMANO 875		SIR FRED 875	KNIGHT GAMES 500
ALIENS 500	KNIGHTMARE 875		REX HARD 875	GHOSTBUSTERS 500
REGRESO AL FUTURO 500	SUPERSPRINT 875		LA ABADIA DEL CRIMEN 875	HERBERTS DUMMY RUN 500
GOLPE EN LA P. CHINA 500	GALACTIC GAMES 875		TRAP TWO ON TWO 875	ANTIRIAD 500
HOWARD EL PATO 500	ENDURO RACER 875		QUARTET 875	ALIENS 500
RIDDLERS DENN 875	GAUNTLET 875		ENDURO RACER 875	GOLPE EN LA P. CHINA 500
WEREWOLVES OF LONDON 875	BASKET TWO ON TWO 875		SUPERSPRINT 875	CRITICAL MASS 500
EMPIRE 875	FIRETRAP 875		SPINDIZZY 875	SABOTEUR 500
CHALLENGE OF THE GOBOTS 875	WONDERBOY 875		HIGH FRONTIER 875	REGRESO AL FUTURO 500
REBEL STAR 875	RAMPAGE 875		GUADALCANAL 875	HOWARD EL PATO 500
DRUID 875	QUARTET 875		WONDERBOY 875	COCHE FANTASTICO 500
RED LED 875	SUPER HANG ON (*) 875		TENSIONS (POKER) 875	THANATOS 500
NINJA HAMSTER 875	HIGH FRONTIER (*) 875		FIRETRAP 875	RAMBO 500
SIDEWIZ 875	SPACE SUTHEL 875		KNIGHTMARE 875	EXPLODING FIST 500
PEGASUS 875	GUADALCANAL 875		INFILTRATOR 875	ALLEYKAT 500
SENTINEL 875	INFILTRATOR 875		SUPER HANG ON (*) 875	SPY HUNTER 500
EL CID 875	STONKERS (ESTRATEGICO) 875		STAR GRAPH 875	MIAMI VICE 500
BRIDE OF FRANKSTEIN 875	FRANK BRUNOS BOXING 875		GALACTIC GAMES (*) 875	SIGMA 7 500
BALLBREAKER 875	SQUAS 875		GAUNTLET 875	INTERNATIONAL KARATE + 875
OUT OF THIS WORLD 875	FAIRLIGHT 875		ABU SIMBEL 875	MACADAM BUMPER 875
HYBRID 875	ACE 875		SGRIZAM 875	PINBALL WIZARD 875
STOP BALL 875	ALCHEMIST 875		EXPLODING FIST 875	RAMPAGE 875
STARFOX 875	DECATHLON 875		ROCKY 875	SNOOKER (BILLAR) 875
CENTURIONS 875	TRIO (HIT PACK) 875		EQUINOX 875	ACE 875
TRAP DOOR II 875	BOMB JACK 875		STAINLESS STEEL 875	4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3) 875
HIVE 875	YOGUI BEAR 875		BRUCE LEE 875	ANGEL DE CRISTAL (*) 875
KINETIK 875	SNOOKER (BILLAR) 875		GEOMETRIA II 875	FIFTH QUADRANT 875
TRIAOX 875	FIFTH QUADRANT 875		COMUNIDADES AUTONOMICAS 875	IZNOGROD (*) 875
FALCON 875	4 JUEGOS (COP OUT + 3) 875		GEOMETRIA I 875	OUT OF THIS WORLD (*) 875
STREET HASSLE 875	IMPLICATION 875		FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 875	COMMANDO 875
KRAKOUT 875	COMMANDO 875		BRIDE OF FRANKSTEIN 875	BOMB JACK 875
PULSATOR 875	GHOST & GOBLINGS 875		CHALLENGE OF THE GOBOTS 875	FIGHTER PILOT 875
SHADOW SKIMER 875	POPEYE 875		TRIAOX 875	INFODROID 875
UCHI MATA 875	COLOSSUS 4 (AJEDREZ) 875		HIVE 875	GHOST & GOBLINS 875
MARIO BROS 875	NOSFERATU 875		STOP BALL 875	NOSFERATU 875
CORRECAMINOS 875	TRAP DOOR 875		FALCON 875	RENAUT (*) 875
SAMURAI TRILOGY 875	LAST MISION (OPERA) 875		EMPIRE 875	GOODY 875
MUTANTS 875	GOODY 875		STARFOX 875	COSA NOSTRA 875
W. S. BASKETBALL 875	COSA NOSTRA 875		CENTURIONS 875	SHAO LINS ROAD 875
LEVIATHAN 875	NUCLEAR BOWLS 875		DRUID 875	LAST MISION (OPERA) 875
GOONIES 875	STIFLIP & CIA. 1.200		NINJA HAMSTER 875	GRAND PRIX 500 CC 875
TERRA CRESTA 875	4 SUPER 4 1.200		THE SENTINEL 875	TENNIS 875
FIST II 875	PACK MONSTRUO 1.200		RED LED 875	SECRETO DE LA TUMBA 875
FERNANDO MARTIN 875	STAR WARS 1.200		HYBRID 875	MISSIONS 875
ASTERIX 875	LEADER BOARD 1.200		EL CID 875	OUT RUN 1.200
BAZOKA BILL 875	SILENT SERVICE 1.200		SHAO LINS ROAD 875	PACK MONSTRUO 1.200
NIGHTMARE RALLY 875	BARBARIAN 1.200		MUANTS 1.200	10TH FRAME 1.200
FREDDY HARDEST 875	ACROJET 1.200		DEACTIVATORS 875	STAR WARS 1.200
COBRA 875	PI ERRE 2 1.200		OUT OF THIS WORLD (*) 875	TANK 875
SUPER SOCCER 875	OUT RUN 1.200		PEGASUS (*) 875	LAST MISION (U.S.GOLD) 875
SHAO LINS ROAD 875	4 LUCASFILM GAMES 1.200		WEREWOLVES OF LONDON (*) 875	DOUBLE TAKE 875
EXPRESS RAIDER 875	SPY VS SPY 1.200		EXPRESS RAIDER 875	SALOMONS KEY 875
FAIRLIGHT II 875	THE TUBE 1.200		UCHI MATA 875	FIST II 875
DRAGONS LAIR II 875	SCOOBY DOO 1.200		KRAKOUT 875	ARMY MOVES 875
GAME OVER 875	PROHIBITION 1.200		MARIO BROS 875	ASTERIX 875
WIZBALL 875	MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200		SAMURAI TRILOGY 875	DELTA 875
BUBLER 875	FLUNKY 1.200		METROSCROSS 875	COBRA 875
COSMIC SHOCK ABSORBER 875	MAG MAX 1.200		HUNTER KILLER 875	TAI PAN 875
HEAD OVER HEELS 875	SPACE HARRIER 1.200		4 SUPER 4 1.200	SHAO LINS ROAD 875
SURVIVOR 875	1942 1.200		MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200	AUF WIEDERSEN MONTY 875
THRONE OF FIRE 875	PAPERBOY 1.200		DAMBUSTERS 875	EXPRESS RAIDER 875
INSPECTOR GADGET 875	HYDROFOOL 1.200		JUMP JET 875	PHANTOMAS II 875
SABOTEUR II 875	SALAMANDER (*) 1.500		IKARI WARRIORS 875	DRAGONS LAIR II 875
RANARAMA 875	FLYING SHARK (*) 1.500		HYDROFOOL 1.200	WEST BANK 875
AUF WIEDERSEN MONTY 875	JACKAL 1.500		PROHIBITION 1.200	
	DOGFIGHT 1.500		CESSNA OVER MOSCOW 1.200	
	DEATHSCAPE 1.500			

* EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

ZX SPECTRUM

CAGARA
DESERT HAWK
SABRE WULF.

AMSTRAD

FUTBALL TOTAL
CHOPPER SQUAD.
FUTURE KNIGHT
OBSIDIAN

SUPER PING PONG

DESERT FOX
WARRIOR II
ALLEY KAT

MSX

HOPPER
ICE
MEANING OF LIFE
SMACK WAKER

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

SOLICITAR CATALOGO O PONERSE EN CONTACTO POR TELEFONO

REVISTAS INGLESAS (CRASH, COMPUTER & VIDEOGAMES, ZAPP...) Y NUMEROS ATRASADOS DE MICRO-HOBBY Y MICROMANIA.

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE	MSX	MSX	SEGA + COMPLEM.	AMSTRAD COMPLEM.
KRAKOUR 875	BATMAN 450	COSA NOSTRA 975	CONSOLE SEGA MASTER 26.900	CONVERTIDOR MONITOR EN 21.900
SAURAI TRILOGY 875	DONKEY KONG 450	DAMBUSTERS 1.200	TV (MHT) 4.475	LAPIZ OPTICO 2.600
RANARAMA 875	ARKANOID 450	ACE OF ACES 1.200	SYSTEM 11.900	CONECTOR PARA DOS 1.300
ZYNAPS 875	COLOSSUS 450	PACK MONSTRUO 1.200	PISTOLA PARA SEGA + 11.900	JOYSTICK (MHT) 2.600
RENEGADE 875	HEAD OVER HEELS 450	BEACH HEAD 1.200	GAFAS 3D PARA SEGA + 11.900	CABLE AUDIO CASSETTE 6128 1.300
MARIO BROS 875	SURVIVOR 450	DAMBUSTERS 1.200	CARTUCHO 2.900	CABLES PROLONGADORES 464 1.800
DEPTOR 875	SPIRITS 450	ALBUM DE PLATINO 2.300	JOYSTICK PARA SEGA 4.500	CABLES PROLONGADORES 664, 6128 2.600
SLAP FIGHT 875	WINTER GAMES 450	KNIGHT COMMANDER 3.500	WORLD GRAN PRIX 4.500	TRANSTAPE 8.900
LEVIATHAN 875	BIOLOGIA: P. INMEDIATOS 500	***CARTUCHOS MSX*** P.V.P.	THE NINJA 4.500	***COMMODORE COMPLEMENTOS*** P.V.P.
WIZBALL 875	BIOLOGIA: LA CELULA I 500	TWIN BEE 4.500	WONDER BOY 4.500	UNIDAD CASSETTE 1530 4.900
CORRECAMINOS 875	QUINIELAS 1x2 500	SUPER COBRA 4.500	PRO WRESTLING 4.500	FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII) 7.900
MUTANTS 875	C. HUMANO: S. DIGESTIVO 500	GAME MASTER 4.500	CHOPLIFTER 4.500	FINAL CARTRIDGE III 9.900
DON QUIJOTE 875	C. HUMANO: S. CIRCULATORIO 500	HYPERSPORTS I 4.500	WORLD SOCCER (FUTBOL) 4.500	TRANSTAPE 6.500
BLACK MAGIC 875	C. HUMANO: S. REPRODUCTOR 500	NEMESIS 2 4.500	QUARTET 4.500	INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE 3.900
GAME OVER 875	BIOLOGIA 500	HYPERSPORTS II 4.500	ENDURO RACER 4.500	INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE 2.900
THING BOUNCES BACK 875	MAT. DE CUACIONES LINEALES 500	KNIGHTMARE 4.500	GREAT FOOTBALL (F. AMERICANO) 4.500	FUENTE ALIMENTACION 7.900
WATER POLO 875	MAT. GEOMETRIA Y TRIGONOMETRIA 500	PENGUIN ADVENTURE 4.500	GAMSTER TOWN (PARA PISTOLA) 4.500	RESET PARA POKEAR (ENTRADA DISCO) 850
DEATH WISH 3 875	OH SHIT (COMECOCOS) 500	Q BERT 4.500	SHOOTING GALLERY (PARA PISTOLA) 4.900	RESET PARA POKEAT (ENTRADA PORT) 1.500
CONVOY RAIDER 875	TEST DE INTELIGENCIA 500	NEMESIS 4.500	OUT RUN (2 MEGAS) 4.900	***ACCESORIOS VARIOS*** P.V.P.
007 ALTA TENSION 875	DRAWN PAINT 500	LOS GOONIES 4.500	SPACE HARRIER (2 MEGAS) 4.900	DISCO 5.25" DC/DD 195
EXOLON 875	SUPERDESARROLLOS 1x2 500	KONAMI TENNIS 4.500	ROCKY (2 MEGAS) 4.900	DISCO 5.25" DC/DD (POR CAJAS DE 10) 175
CAPITAN AMERICA (*) 875	CAR RACE 500	KONAMI FOOTBALL 4.500	***JUEGOS PC*** P.V.P.	DISCO 3" 650
INDIANA JONES 875	GEOGRAFIA DE ESPAÑA 500	GREEN BERET 4.500	PROHIBITION 3.500	DISCO 3" (POR CAJAS DE 10) 625
REP 875	AVENGER 500	HYPER RALLY 4.500	MADAM BUMPER 3.500	DISCO 3.5" 475
GAUNTLET II (*) 875	FIREHAWK 500	METAL GEAR (MSX2) 4.900	GATO 3.500	DISCO 3.5" (POR CAJAS DE 10) 425
THUNDERCATS 875	FORMULA 1 500	DESARROLLO QH 5.800	BOULDER DASH II 3.500	MALETIN 1000 HOJAS PARA CONTINUO 1.900
TRANTON (*) 875	LOTERIA PRIMITIVA 500	DESARROLLO 1x2 5.800	MACH II 3.500	CAJA DISCO 3" 50
CALIFORNIA GAMES 875	LIVINGSTON SUPONGO 500	MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSK2) 7.900	BOULDER DASH II 3.500	***JOYSTICK*** P.V.P.
SUPER CYCLE 875	GEOGRAFIA DE ESPAÑA 500	MILLER GRAPH (DISEÑADOR GRAFICO) 9.900	MISSION 3.500	SPEED KING KONIX + 2 + 3 3.300
HYSTERIA 875	SHOW JUMPER 500	MEMORY MILLER (AMPLIACION A 64K) 11.900	RESCATE 3.500	STANDARD 3.300
SUPERCYCLE 875	ALIEN 8 500	***AMSTRAD DISCO*** P.V.P.	MGMT 3.500	ZERO ZERO STANDAR 1.900
COMBAT SCHOOL 875	WALKYR 500	WORLD CUP 1.500	SAPIENS 3.500	ZERO ZERO ESPECIAL AMSTRAD 1.900
PITSTOP II 875	JET SET WILLY 500	CUERPO HUMANO 1.500	BOB WINNER 3.500	ZERO ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2 + 3 1.900
WORLD GAMES 875	MAPEAME 500	INFILTRATOR 3.900	GRAND PRIX 500 CC 3.500	QUICKSHOT I 995
FREEDY HARDEST 875	BOUNDER 500	BASEBALL 3.900	ARKANOID 3.900	QUICKSHOT II 1.995
BASKET TWO ON TWO 875	JACK THE NIPPER 500	DAMBUSTERS 3.900	TOP GUN 3.900	QUICKSHOT V 1.475
ENDURO RACER 875	THE WALL 500	DRAGONS LAIR II 1.500	INFILTRATOR 3.900	SPEED KING KONIS STANDARD 2.595
TRIO 875	KNIGHT LORE 500	DRAGONS LAIR I 1.500	BASEBALL 3.900	PHASER ONE 3.300
WONDER BOY 875	GUNFIGHT 500	EXPLODING FIST + F. WARRIOR 1.500	DRAGONS LAIR I 3.900	TERMINATOR 3.900
GAUNTLET 875	TRAILBLAZER 500	GOODY 2.000	COSA NOSTRA 3.900	MAGNUM 3.300
QUARTET 875	STOP BLAZER 875	LAST MISION 2.000	BRUCE LEE 3.900	***ATARI ST EQUIPOS*** P.V.P.
KNIGHTMARE 875	EL CID 875	LIVINGSTON 2.000	GOODY 3.900	GARANTIA OFICIAL MANUALES EN CASTELLANO
SUPERSPRINT 875	THING BOUNCES BACK 875	COSA NOSTRA 2.000	LIVINGSTON SUPONGO 3.900	ATARI 520 ST 69.000 + IVA
INFILTRATOR 875	COBRAS ARC 875	SAMURAI TRILOGY + THING B. BACK 2.250	***ATARI*** P.V.P.	AL COMPRAR TU 520 ST TE REGALAMOS UN PAQUETE DE 6 PROGRAMAS
HIGH FRONTIER 875	DEATH WISH 3 875	CORRECAMINOS + SALOMONS KEY 2.250	LEADER BOARD 3.900	— BARBARIAN
SPACE SUTLE 875	MISTERIO DEL NILO 875	PACK MONSTRUO 2.250	GAUNTLET 3.900	— ROGUE
X-15 875	FERNANDO MARTIN 875	DON QUIJOTE + MEGACORP 2.250	TRAILBLAZER 3.900	— SUPER CYCLE
RAMPAGE 875	PHANTIS 875	DESPERADO + SURVIVOR 2.250	ARKANOID 3.900	— WINTER GAMES
INT. KARATE + WINTER GAMES 875	NUCLEAR BOWLS 875	F. HARDEST + PHANTIS 2.250	3D GALAX 3.900	— TEMPLE OF APHJAI
GUADALCANAL 875	COSMIC SHOCK ABSORBER 875	MATCH DAY II + OTRO 2.250	CORRECAMINOS 3.900	— WORLD GAMES
CAMELOT WARRIORS 875	SUPER HANG ON (*) 875	ENDURO RACER 2.250	TAIPAN 3.900	
SUPER HANG ON (*) 875	AUF WIEDERSEN MONTY 875	REX HARD 2.250	KARATE MASTER 3.900	
SANXION 875	BUBLER 875	SIR FRED 2.250	INDIANA JONES 3.900	
GALACTIC GAMES (*) 875	PENTAGRAM 875	STARBYTE 2.250	RANARAMA 3.900	
FLIGHT DECK 875	NONAMED 875	LA ABADIA DEL CRIMEN 2.250	STAR WARS 3.900	
SUPER HUEY II 875	CYBERUN 875	RAMPAGE 2.250	CHAMPIONSHIP WRESTLING 3.900	
IRIDIS OC 875	PHANTOMAS II 875	SUPER HANG ON (*) 2.250	XEVIOUS 3.900	
SNAP DRAGON 875	KRAKOUT 875	INTERNATIONAL KARATE + (*) 2.250	WORLD GAMES 3.900	
VIERNES Y 13 875	DESOLATOR 875	TRIO 2.250	WINTER GAMES 3.900	
WATERWAY 875	CAMELOT WARRIORS 875	FIRETRAP 2.250	SUPER CYCLE 3.900	
SUMMER GAMES 875	LAS 3 LUCES DE G. 875	ANGEL DE CRISTAL 2.250	ROGUE 3.900	
MAX TORQUE 875	ABU SIMBEL 875	SALAMANDER (*) 2.250	TEMPLE OF APHSAI TRILOGY 3.900	
SUMMER GAMES II 875	GROGS REVENGE 875	HIDROFOOL 2.250	GODDY 3.900	
FIFTH QUADRANT 875	ROCKY 875	PROHIBITION 2.250	SUBATTLE SIMULATOR 5.900	
IMPLOSION 875	ARQUIMEDES XXI 875	BASKET TWO ON TWO 2.250		
COLOSSUS 4 (AJEDREZ) 875	DESPERADO 875	NEMESIS 2.250		
COMMANDO 875	STAR DUST 875	BOB WINNER 2.250		
SPIRTFIRE 40 875	STARBYTE 875	IGNOGOUT (*) 2.250		
GHOST & GOBLINS 875	MISTERIO DEL NILO 875	QUARTET 2.250		
BOMB JACK 875	MACADAM BUMPER 875	KNIGHTMARE 2.250		
NOSFERATU 875	SPY VS SPY II 875	WONDER BOY 2.250		
ACE 875	INCA 875	GALACTIC GAMES (*) 2.250		
DRAGONS LAIR I 875	SCIENCE FICTION 875	SUPER SPRINT 2.250		
LIVINGSTON SUPONGO 875	HOWARD EL PATO 875	JAIL BREAK 2.250		
ACE OF ACES 1.200	DECATHLON 875	CHARLY DIAMS 2.250		
SILENT SERVICE 1.200	BALBLAZER 875	MISSION 2.250		
ACROJET 1.200	SPACE SHUTTLE 875	RENAUT (*) 2.250		
STAR PAWS 1.200	ALIENS 875	DYNAMIC DISC PACK 2.500		
10TH FRAME 1.200	BOULDER DASH I 875	SIX PACK II 2.750		
STIFLIP & CIA. 1.200	SAILORS DELIGHT 875	SIX PACK I 2.750		
STAR WARS 1.200	SUPERSTAR CHALLENGE 875	HIT PACK (4 EXITOS) 2.750		
PI ERR 2 1.200	GAUNTLET 875	FLUNKY 2.750		
4 LUCASFILM GAMES 1.200	DYNAMITE DAM 875	PAPERBOY 2.750		
THE TUBE 1.200	SKOOTER 875	CHAMPIONSHIP WATERSKING 2.750		
BANGKOK KNIGHTS (*) 1.200	WINTER EVENTS 875	COLOSSUS 4 CHESS 3.500		
OUT RUN 1.200	737 FLIGHT SIMULATOR 875	EPHX ON AMSTRAD 3.750		
THE LAST NINJA 1.200	BOULDER DASH II 875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO 4.500		
PAPERBOY 1.200	SPIRTFIRE 40 875	GAME SET & MATCH (10 DEPORTES) 4.500		
PROHIBITION 1.200	SNOOKER (BILLAR) 875	***DISCOS SPECTRUM + 3*** P.V.P.		
SPACE HARRIER 1.200	WHO DARES WINS II 875	STAR RAIDERS II 2.250		
FLUNKY 1.200	SUPERBOWL 875	QUIJOTE + MEGACORP 2.250		
MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200	WINTER OLYMPICS 875	STARBYTE 2.250		
BUBBLE BOBBLE 1.500	STAR SEEKER 875	FREDDY + PHANTIS 2.250		
TRACK & FIELD 1.500	3D KNOCKOUT 875	REX HARD 2.250		
NEMESIS 1.500	CHOCK AND POP (32K) 875	SIR FRED 2.250		
DOGFIGHT 2187 1.500	SORCERY 875	4 DINAMIC EXITOS 2.250		
DEATHSCAPE 1.500	30 PINBALL 875	LOS 40 PRINCIPALES 2.250		
FLYING SHARK 1.500	CHORO Q (32K) 875	PROHIBITION 2.750		
SALAMANDER (*) 1.500	TURBO CHESS 875	7 MAGNIFICENTS (7 EXITOS) 2.500		
JAIL BREAK 1.695	LAZY JONES 875	LIVE AMMO 2.900		
DE PELICULA 1.750	MUTANT MONTY 875	GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES) 4.500		
SIX PACK II 1.750	ADAPTABALL 875	TRIVIAL PURSUIT 4.500		
SIX PACK + DEUT 1.750	EUROPEAN GAMES 875			
ALINEADOR DE CABEZALES 2.000	LAST MISION (OPERA) 875			
STARGLIDER 2.900	INTERNATIONAL KARATE 875			
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES) 2.900	DEMONIA 875			
EL LINGOTE 3500 3.500	ABADIA DEL CRIMEN 875			
TRIVIAL PURSUIT + REGALO 3.500	GOODY 875			

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º 2 MADRID 28013

NOMBRE	MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS	TITULOS GRATIS		
DIRECCION COMPLETA			
TELEFONO			
FORMA DE PAGO			
<input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> GIRO <input type="checkbox"/> CONTRAREEMBOLSO			



El misterio del Profanation

MSX

1. Cómo se pasa la pantalla del dragón en Camelot Warriors.

2. Cómo se coge el propulsor en Batman. (He leído vuestro artículo de Código Secreto de la revista 17 pero en mi sistema no aparecen patas de elefantes, sino 3 mesas inmóviles a no ser que el citado artículo sea de otra pieza).

3. En el Spirits hay una palanca que no sé para lo que sirve. Al llegar a la sala de las 3 palancas acciono la de la izquierda y se abre el suelo me introduzco en esa cámara porque (y esto es un pequeño truco) al saltar pierdo menos energía, caigo en otra en la que hay un jarrón, la susodicha palanca y un jorobado. ¿Cómo se puede accionar y para qué sirve?

4. Pueden decirme cómo se pasa la pantalla 13 en el Profanation.

Daniel Suna
(Valencia)

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el Dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al Dragón y matarle con la espada.

2. El artículo al que tú te refieres no trata de cómo coger el propulsor el cual, como indicas, está en una habitación con tres mesas inmóviles y una bola de cristal. Para coger el propulsor debes seguir estos pasos:

a) Empuja la bola de cristal hacia la primera mesa inmóvil y desde aquí a los ladrillos.

b) Súbete a la primera mesa, acércate a la segunda lo más posible (te mantendrás sujeto sólo por una punta de la capa), y salta hasta ella.

c) Repite esta operación hasta la tercera mesa, y de ésta hasta la bola. Pasa de la bola a los ladrillos y recoge el propulsor.

3. Ten en cuenta que no todas las palancas son de utilidad. Así hay palancas que nos ayudan, otras nos perjudican y algunas nos resultan inútiles, sin duda puestas para que perdamos tiempo y energía intentando accionarlas.

4. Para pasar la decimotercera pantalla del Profanation súbete al medio de la plataforma, salta, con el salto largo, hasta la esquina derecha de la primera columna, (pues ahí no te dará la gota), aprovecha a saltar al estrato intermedio que hay entre las dos columnas cuando se disuelve el líquido y supera la segunda columna justo cuando caiga la gota.



Fernando Martín

AMSTRAD

Hace pocos días adquirí el programa Fernando Martín Basket. Pese a que las instrucciones se habla de una opción 5 para redefinir teclas, en mi



programa no aparece. ¿Podrían explicarme por qué?

Javier Serón Molina
(Málaga)

La respuesta es muy sencilla, ya que esta misteriosa opción no aparece en la versión Amstrad, sin embargo, las instrucciones son las mismas para las diferentes versiones. Así que no te preocupes más y disfruta de este magnífico programa.

Problemas con el cargador

AMSTRAD

1. He copiado el cargador del juego Mag-Max y cuando lo utilizo a la pregunta de vidas infinitas le respondo que sí, pero a la opción de barrera y a la de que los enemigos no disparen,

respondo que no. Sin embargo, cuando empiezo a jugar, veo que las opciones de barrera y de no disparar funcionan aunque yo haya contestado lo contrario. He revisado el listado y no encuentro diferencia con el publicado. Mi pregunta es si vuestro listado es correcto.

2. ¿Habéis publicado algún cargador para Dragon's Lair? En este juego, ¿cómo se pasa la pantalla del disco? Yo siempre me dirijo hacia el fantasma que sopla, pero siempre me caigo.

3. En el juego Olé, toro, ¿cómo se pasa la pantalla siguiente a la de las banderillas?

4. En Tarzan no consigo coger la liana, por más que me pongo sobre ella y pulso el botón del disparo. ¿Cómo puedo coger la diana y los demás objetos?

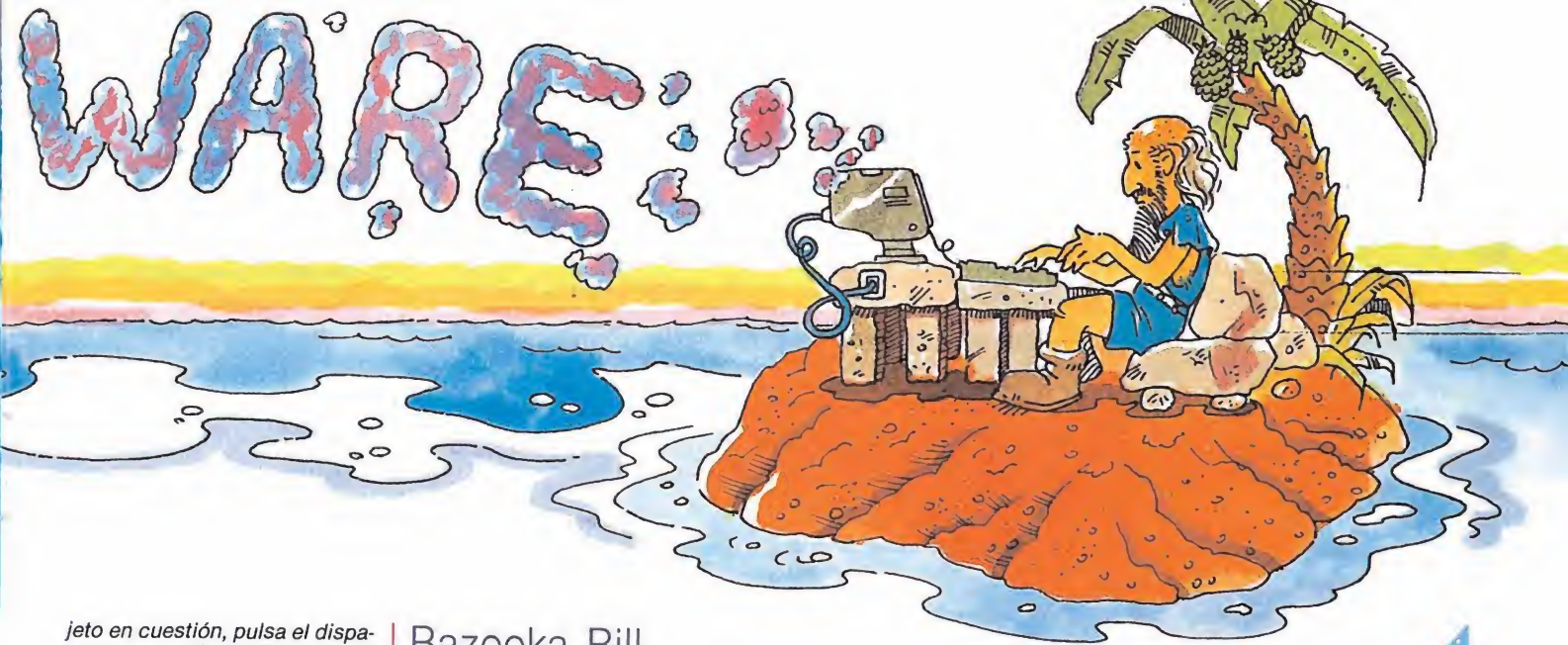
Antonio Moreno Durán
(Gerona)

1. Evidentemente, el fallo se debe al cargador y seguramente será un error muy simple; revisalo con cuidado y, si no encuentras el error, prueba a colocar los pokes sueltos que aparecen junto al listado en el cargador del propio juego inmediatamente antes de la orden Call.

2. El cargador no se ha publicado aún en las páginas de la revista, pero ya le llegará su hora. Respecto a la pantalla del disco, lo que debes hacer es evitar que el soplo del viento te haga caer del disco.

3. Para realizar con éxito la suerte de matar, antes debes dar unos pases con la muleta, tantos como sean necesarios; estos pases no puntúan, pero ten cuidado, si los haces muy mal sufrirás una cogida. Después, mueve el joystick hacia la izquierda y el matador se pondrá en posición de matar, el resto es idéntico a las banderillas, ¡valor y al toro!

4. Para coger cualquier objeto, coloca a Tarzan sobre el ob-



jeto en cuestión, pulsa el disparo y mueve el joystick hacia arriba, el objeto pasará inmediatamente a tu poder.

Pokes y Scarabaeus

COMMODORE

1. En vuestras revistas, a menudo vienen Pokes para mi ordenador, y mi gran duda es la forma de introducirlos, ya que no es como la de Spectrum.

2. El juego Scarabaeus, es muy bueno, pero no sé cómo resolverlo, ya que hay tres laberintos y no sé qué hay que hacer en cada uno de ellos para completarlo. Quisiera que me dijerais cómo se resuelve.

David Sanz
(Guadalajara)

1. Si es un cargador, sólo hay que teclearlo, arrancarlo con RUN y seguir las indicaciones de la pantalla.

Si son simples Pokes, necesitarás instalar un reset en el ordenador que lo haga sin perder el contenido de la memoria, introducir el Poke y arrancar el programa con el SYS correspondiente.

2. En el primer laberinto, deberás recoger las nueve partes de una llave; estas partes son los bichos que pululan por el laberinto.

En el segundo, tendrás que diferenciar las medicinas de los venenos, ambas cosas representadas por jeroglíficos.

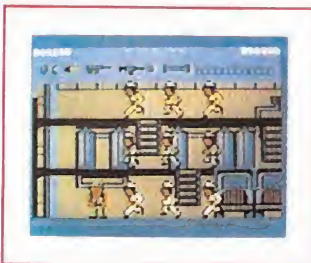
En el tercero hay que reconocer ocho medicinas y cuatro trampas buenas.

Todo esto se consigue entrando en los lugares de información (señalados en el mapa) y examinando los jeroglíficos.

Bazooka Bill, Short Circuit

COMMODORE

1. En el juego Bazooka Bill, cuando estoy en las islas o en la base, no sé por qué ni cuándo aparezo en el aeródromo. ¿Pueden explicarme esto?



2. En el juego Short Circuit, también para Commodore, tengo que hacerles una pregunta sobre el mapa que publicaron en su revista, pues mi versión es muy diferente, y a mi entender no le sirve el mapa.

Hilario

1. Es raro eso, ¿verdad?. Bueno, la clave está en el marcador negro que está junto al de la puntuación. Este marcador indica el número de enemigos que has masacrado. Para que te hagas una idea, en la primera fase, y para pasar a la segunda, deberás acabar con, aproximadamente, 300 enemigos. Luego los ingleses critican la «crueldad» del Olé Tor...

2. Pues, efectivamente, la versión del Short Circuit para Commodore es distinta a la del Amstrad en su mapeado y desarrollo, aunque no así en el argumento del juego.

Dragontorc

SPECTRUM

¿Cómo puede coger el hacha en este juego? He leído la explicación que viene en la revista, pero no consigo hacerme con ella.

Andrés Santamaría
(Ávila)

— Para coger el hacha tienes que coger el bastón, con éste tienes que mover la piedra y cuando lo hayas movido, podrás acceder a él con el hechizo SERVANT.

Pokes

SPECTRUM

— Necesitamos POKES para el juego «Head over Heels», para obtener vidas infinitas, o bien un determinado número de vidas, que nos permita finalizar con éxito el juego.

— Para el juego «Phantomas», necesitamos los POKES para obtener energía infinita.

Antonio López Gómez
Fernando Carcel Ferrer
(Valencia)



— Esos dos juegos están protegidos contra el MERGE "" por lo que sería casi imposible introducir los pokes. Para conseguir los efectos que solicitáis necesitáis cargadores, los cuales debido a su extensión no pueden aparecer en este espacio, pero han salido publicados en la sección Patas Arriba de los números 23 y 14.

Three Weeks in Paradise

SPECTRUM

1. En el «Three Weeks in the Paradise», ¿qué tenemos que hacer?

2. En el «Game Over», ¿cómo se pasa la pantalla del montículo después de coger la cabeza?

Eugenio Cabrero
Victor Condeminas
(Barcelona)

1. El objetivo de este juego es salvar a tu hijo Herbert y a tu mujer Wilma, para ello deberás utilizar correctamente todos los objetos que hay (desgraciadamente no son pocos), por lo que sabiendo correctamente todas las acciones a realizar puedes tardar más de media hora en acabar con éxito la misión, por lo tanto no podemos dar la explicación completa del juego pero podemos decirte que ésta apareció junto con un cargador en la revista n.º 10 de MICROMANIA.

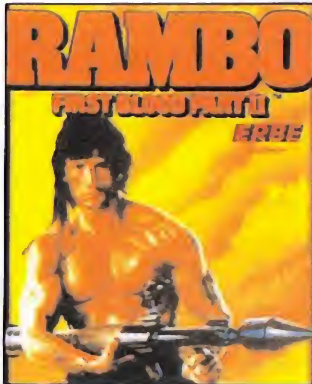
2. Respecto a tu segunda pregunta, para pasar esa pantalla que tú nos dices deberás eludir el montículo subiendo por unas escaleras que hay dos pantallas atrás y luego avanzar hacia esa pantalla por encima.

Rambo, Kung Fu Master

COMMODORE

1. ¿Cómo se rescatan los prisioneros en el Rambo? Hago lo que dicen en el Extra n.º 1 y no sale.
2. En el Kung Fu Master, ¿cómo se mata el guardián del cuarto piso?

**José García
Burlada**



1. Para rescatar a los prisioneros, tanto al que está atado en la cruz como a los de la jaula, hay que usar el cuchillo. Para rescatar al de la cruz, tienes que seleccionar dicho arma y pasar por encima del prisionero. Con los enjaulados, tendrás que tocar la parte delantera de la cárcel, y verás salir a los P.O.W.S. (Prisoners On War) de la jaula.

2. Deberás colocarte entre los dos jorobados y darle puñetazos al de la derecha.

Dandy

SPECTRUM

En el número 20 de su revista en la sección Patas Arriba referida al juego Dandy, en el mapa publicado me gustaría que me aclarasen cómo encontrar la salida de la segunda fase del primer nivel «Ciudad», ya que en su mapa no existe ninguna puerta para acceder a ella.

**Jonás Gonzalez
(Asturias)**

Para pasar de la segunda fase del primer nivel deberás encontrar un recuadro amarillo por el cual te meterás y pasarás sin más a la próxima fase.

Camelot Warriors

SPECTRUM

Cuando llego a la tercera dimensión, en la pantalla del dragón siempre me matan. He probado a matar al buho pero está demasiado alto y no alcanzo a darle. ¿Podríais explicarme los pasos que he de seguir para pasar esta pantalla?

**Francisco José Solana
(Cartagena)**

Para pasar la tercera fase del Camelot Warriors tienes, igual que en las fases anteriores, que coger un objeto especial, el de esta fase es una lata de Coca Cola. Cuando la cojas, tienes que dirigirte a la pantalla del dragón en la cual no tienes que perder ni un segundo de tiempo para entregarle ese objeto, es decir, nada más entrar en esa pantalla dirígete rápidamente hacia el dragón y entonces pasarás a la cuarta y última fase del juego.

Livingstone supongo

SPECTRUM

1. En el «Livingstone supongo». ¿Qué hay que hacer para pasar el cocodrilo que encuentras al salir de las minas? ¿Cómo se pasan las calderas que hay en el poblado.

2. En el juego «Three Wéeks in Paradise», ¿cómo se puede rescatar a Herbert?, se que hay que sacarle al cangrejo una pinza con la concha y los Elis-Elos y quitarle al León la espina con la aguja pinza del cangrejo, pero no se más.

**Miguel Ángel Lapeña Pastrana
(Madrid)**

1. El cocodrilo se pasa en ganchándote a una liana y pasando por encima de él. Las calderas se pasan teniendo buena puntería con el boomerang para acertarle a una palanca la cual nos abrirá paso.

2. Los pasos exactos para rescatar a Herbert no te los podemos dar en este espacio ya que es muy reducido, para ello búscalo en MICROMANIA número 10, sólo te podemos decir que tienes que coger una concha, llenarla dentro del pozo y echarlo en el perolo donde Herbert está metido.

Army Moves

AMSTRAD

1. En el Ghosts'n Globins, no encuentro ni el Call ni el Randomize. ¿Dónde pongo el poke?
2. ¿Me podríais dar un poke para el Game Over y su código?
3. ¿Cuál es el código para el Army Moves?

**José M.ª Badia
(Valencia)**

1. Es lógico que no encuentres el randomize pues en el Amstrad, esta instrucción se utiliza con otro fin. Sin embargo, es necesario que el cargador llame al código máquina con un Call porque si lo ejecuta directamente con Run, no se puede colocar ningún poke a no ser que dispongas de un desensamblador o de un interfaz (tipo Multiface One) que permita pokear directamente.

2. El código del Game Over es 10218.

Para obtener vidas infinitas en la primera parte:

POKE 1562,201

POKE 1552,255

POKE 1552,201

POKE 1542,255

3. El código del Army Moves es: 15372.



Jack the Nipper

SPECTRUM

1. Cuando cojo la cervatana en una revista decía que saliera de Toy Shop pero no sé salir porque me acerco a la puerta y no pasa nada, no sé si tengo que presionar alguna tecla, si es así me gustaría saberla.
2. ¿Cómo se tiran los ositos?

**Pilar Medina Benítez
(Granada)**

1. Para salir de Toy Shop deberás coger una llave que hay en una habitación, esta habitación se encuentra a la derecha de la pantalla del jardín.

2. Los ositos que puedes tirar sólo en una habitación, en la que está arriba del Toy Shop.

Hacker

AMSTRAD

1. ¿Cuál es la clave del juego Hacker?

2. En el juego Glider Rider, ¿cómo puedes transformarte en ala-delta?

**Santiago García Poliz
(Valladolid)**

1. La clave que debes introducir es «Hacker».

2. Para transformarte en ala-delta, lo único que tienes que hacer es colocarte en una pendiente con la moto inclinada hacia abajo, mantener el fuego pulsado y mover el joystick como si quisiéramos subir por la cuesta.

Pokes y Cargadores

MSX

1. Me gustaría que me comunicara los pokes de los juegos:

- a) Las tres luces de Glaurung.

- b) Batman. Desearía que me hicierais este favor, pues son juegos muy difíciles y me gustaría ver el final de la aventura.

2. Para que los pokes me valgan quiero que me expliquéis cómo se introducen en el MSX.

**Iván Izquierdo
Pamplona**

Los cargadores de Las tres luces de Glaurung y Batman ya aparecieron en la revista y son los siguientes:

Cargador para Las tres luces de Glaurung: MICROMANIA 20.
Cargador para Batman: MICROMANIA 19

Y para que funcionen no tienes más que ejecutarlos y seguir sus instrucciones.

Gracias por tu aliento. Ten por seguro que cada día nos esforzamos más para satisfacer a los usuarios del MSX.

SUSCRÍBETE A

The logo for 'MICRO Manía' is set against a bright yellow rectangular background. The word 'MICRO' is written in large, bold, black capital letters. Each letter of 'MICRO' has a thick pink shadow or outline. Below 'MICRO', the word 'Manía' is written in a stylized, orange, cursive script font.

Y AHÓRRATE UN 25%

ADEMÁS

- Recibes la revista cómodamente en tu domicilio.
- Obtienes un ahorro de 92 pesetas por número.
- Si te suscribes con tarjeta de crédito recibes un número más gratis (oferta válida sólo para España).

También puedes suscribirte por teléfono
91 734 65 00 .

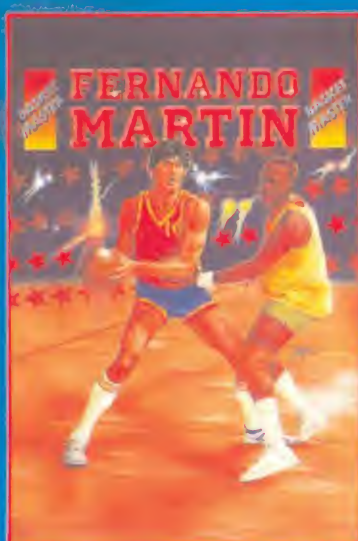
CLUB DEL SUSCRIPTOR

En todos los artículos de HOBBY PRESS te haremos un 15 por 100 de descuento. Al hacer un pedido indícanos tu número de suscriptor, (lo encontrarás en la etiqueta de envío).

TODOS LOS JUEGOS CUESTAN 875 Pts.,



PERO NO TODOS VALEN LO MISMO.



DINAMIC

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

DINAMIC SOFTWARE. Pza. de España, 18. Torre de Madrid, 29 - 1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E. TEL. (91) 248 78 87

Tiendas y distribuidores: (91) 314 18 04

Pedidos contra reembolso: (91) 248 78 87